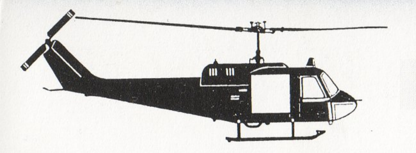
STRATAGEM



HANDBUCH

Impressions



Software-Lizenzvereinbarung
Das beiliegende Software-Programm wurde durch Impressions Software Inc. für den einfachen Gebrauch von Kunden auf einzelnen Computersystemen und zu den unten abgedruckten Bedingungen lizenziert.

Lizenz

Sie haben das einfache Recht, das beiliegende Programm auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Sie dürfen das Programm nicht elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen. Sie dürfen keine Kopien des Programms oder des Begleitmaterials an andere Personen weitergeben. Sie dürfen eine (1) Kopie des Programms ausschließlich für Sicherungszwecke anfertigen. Sie dürfen die Software nur endgültig von einem Computer auf einen anderen übertragen, und nur dann, wenn alle Kopien der Software auf dem Originalcomputer endgültig gelöscht werden. Sie dürfen das Programm oder das Begleitmaterial bzw. Kopien davon weder kopieren oder modifizieren, noch unterlizenzieren, vermieten, verleihen, übertragen, übersetzen oder weitergeben, außer unter den in dieser Vereinbarung genannten Bedingungen. Sie dürfen diese Software nicht in irgendeine Programmiersprache oder ein anderes Format konvertieren oder die Software bzw. eine Kopie, Modifizierung oder Zusammensetzung davon dekompilieren oder zerlegen.

Begrenzte Garantie

Dieses Programm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien. Der Spieler haftet selbst für alle Ergebnisse und Abläufe des Spiels. Impressions Software Inc. übernimmt keine Garantie dafür, daß die Spielfunktionen voll den Erwartungen des Käufers entsprechen und daß das Programm ohne Fehler und Unterbrechungen abläuft. Es liegt im Ermessen von Impressions Software Inc., dem Käufer oder Nutzer der Software und der dazugehörigen Dokumentation das Produkt zu ersetzen oder das Geld zurückzuerstatten.

Impressions garantiert nur dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes, daß das Medium, auf dem die Software-Programme aufgenommen wurden, für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte innerhalb dieser Frist jedoch ein Diskettenfehler auftreten, schicken Sie die Diskette bitte an Impressions Software Inc. zurück. Sie erhalten daraufhin eine kostenlose Ersatzdiskette. Die Garantie wird automatisch bei Erhalt der Registrierkarte verlängert.

Wir danken Ihnen für den Kauf dieses Produktes und wünschen

STRATAGEM

HANDBUCH

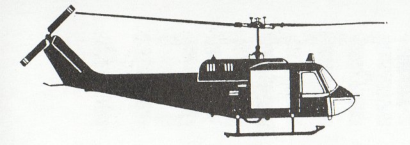
Ihnen viel Freude mit diesem Ergebnis harter Arbeit und sorgfältigster Überlegungen.

Obwohl wir auf unsere Spiele sehr stolz sind, wissen wir doch, daß diese nie perfekt sein können. Sollten Sie also Ideen haben, wie wir uns noch verbessern können, dann würden wir uns freuen, von Ihnen zu hören. Nehmen Sie sich bitte die Zeit, und füllen Sie die beiliegende Registrierkarte aus. Dadurch können wir Sie in unsere Versandliste aufnehmen und über die neuen Produkte und Sonderangebote auf dem laufenden halten.

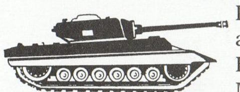
Mitarbeiterverzeichnis

Design	David Lester
Design-Assistenz	Simon Bradbury
Produzent	Chris Bramford
Programmierung	Simon Bradbury
Grafiken	Dennis Rose
Animationen	Scot Forbes
	Andrea Muzeroll
	Dennis Rose
Musik	Chris Denman
Handbuch	Chris Foster
Spieltests	Chris Foster
	Lori Kipperman
	David Lester
	Glenn Oliver
	Eric Ouellette
	Edward Pugsley
	Steven Serafino
	John Allen
	Sherman Barnard
	Hosea Battles
	Louis Ely
	Arlon Harris
	Matthew Karl
	Rob Land
	Jennifer Schlickbernd
	Robert Snowden

Inhaltsverzeichnis

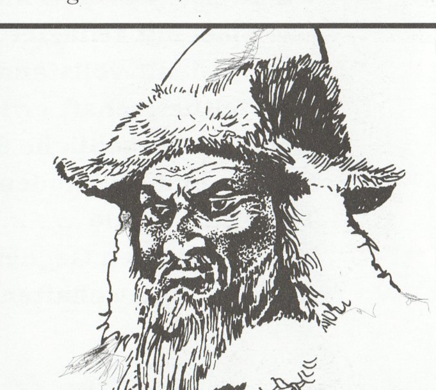


EINFÜHRUNG



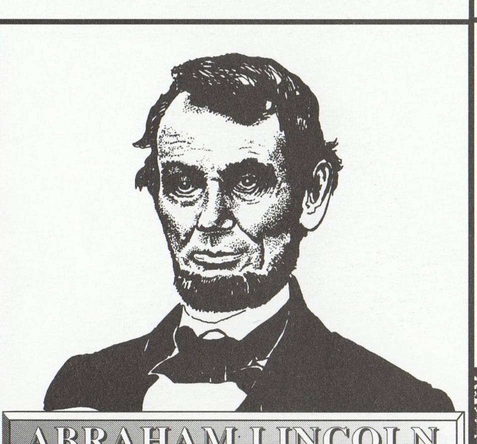
In nächster Zukunft werden fünf Supermächte um die absolute Macht auf diesem Planeten kämpfen. Jeder der Befehlshaber setzt dabei seine Fähigkeiten wie das Management von Rohstoffen, militärische Strategien, Spionage und Diplomatie ein, um die globale Situation zu seinen Gunsten zu wenden. Unbedeutendere Regierungen stürzen, wenn die Supermächte ihre Grenzen in Richtung ihrer eingeschworenen Gegner ausdehnen. Zum endgültigen Frieden kann es nur kommen, wenn vier der Befehlshaber besiegt werden und nur einer übrig bleibt.

Sie sind einer von bis zu fünf Befehlshabern, und dieser Krieg steht kurz vor seinem Ausbruch. Ihre Gegner zählen zu den fähigsten und tückischsten Herrschern der Geschichte, die in der Zukunft mit Hilfe von fortschrittlichen Klon-Techniken und Methoden zur Rückgewinnung von DNA wieder zum Leben erweckt werden. Sie müssen sich gegen die gnadenloseste Gegnerschaft, die nur vorstellbar ist, durchsetzen und um nichts Geringeres als die Weltherrschaft kämpfen.

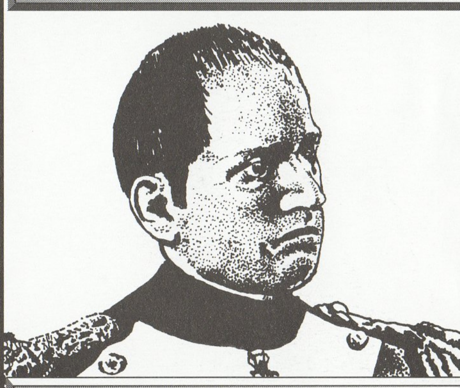


GENGHIS KHAN

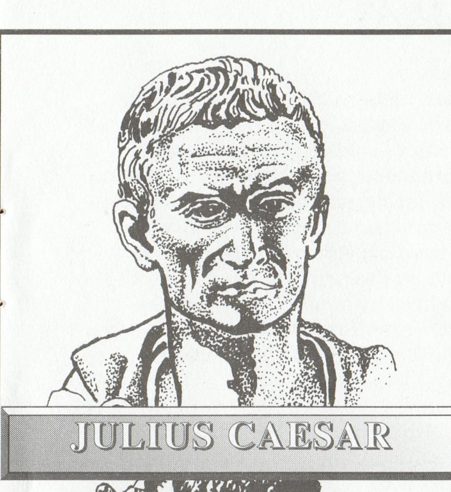
STRATAGEM



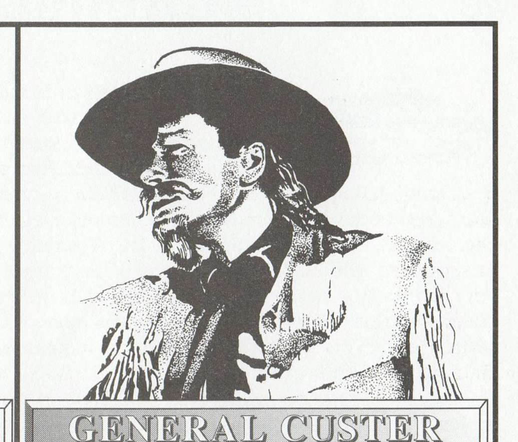
ABRAHAM LINCOLN



NAPOLEON



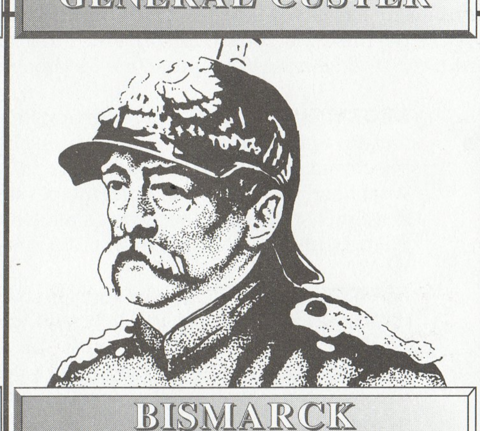
JULIUS CAESAR



GENERAL CUSTER



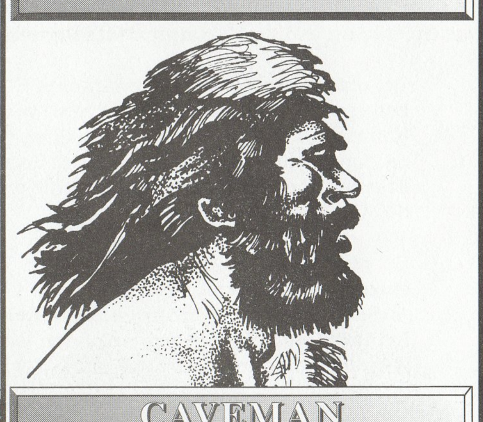
HENRY V



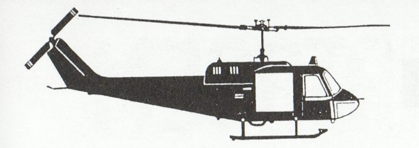
BISMARCK



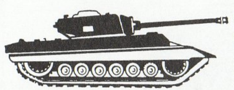
QUEEN VICTORIA



CAVEMAN



ÜBERBLICK



Als einer von bis zu fünf Herrschern kämpfen Sie um die Weltherrschaft, wobei es Ihr Ziel ist, durch den Sieg über alle Gegner den Weltfrieden sicherzustellen. Die Erde ist in Dutzende von **Gebieten** unterteilt, von denen Sie zu Beginn des Spiels jedoch nur eine Handvoll beherrschen. Im Verlauf des Spiels müssen Sie alle Gebiete des Gegners erobern, um als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. Die Gebiete vergrößern nicht nur Ihr Weltreich, sondern versorgen Sie mit den Ressourcen, die Sie benötigen, um weiterkämpfen zu können. Mit der Eroberung oder Einnahme neuer Gebiete weiten sich die Weltreiche aus und schrumpfen gleichermaßen, wenn Sie sie im Kampf oder durch eine Revolution wieder verlieren. Daher ist die Verteidigung Ihrer eigenen sowie die Eroberung der gegnerischen Gebiete der Schlüssel zum Sieg.

Jeder der computergesteuerten Befehlshaber ist den Seiten der Geschichtsbücher entstiegen: Abraham Lincoln, Dschinghis Khan, Königin Viktoria und andere. Jedem Befehlshaber ist ein besonderer Führungsstil zu eigen, der sich in seinen Taktiken und seinen diplomatischen Methoden deutlich widerspiegelt.

GEGENERKLÄRUNG: Die Führungspersonen aus der Geschichte, die in diesem Spiel auftreten, wurden ausschließlich aufgrund der Vielfalt und der Mischung von Strategien, die sie repräsentieren, gewählt - mit anderen Worten, einfach um das Spiel interessanter zu gestalten. Ihre Aufnahme in das Spiel sollte also keineswegs als Billigung oder gar Verherrlichung ihrer Philosophien oder Taten betrachtet werden.

HINWEIS: Obgleich eine unserer historischen Führungspersönlichkeiten und zahlreiche Spieler weiblich sind, werden in diesem Handbuch die Pronomen "er", "ihm" und "sein/e" benutzt, wenn auf Befehlshaber im allgemeinen Bezug genommen wird. Dies geschieht lediglich aus Gründen der Vereinfachung und sollte keinesfalls als Affront gegen Frauen betrachtet werden.

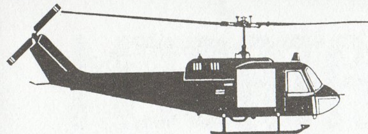
Das Spiel kann auf drei **Komplexitätsebenen** gespielt werden:

Bei **einfacher** Komplexität kämpfen Sie, indem Sie Heere aufstellen und bewegen. Armeen können mit zehn verschiedenen Typen von Kampfeinheiten zusammengestellt werden, vom einfachen Fußsoldaten bis zu Kampfflugzeugen. Dabei ist der Schlüssel zum Erfolg sicherlich die Entwicklung der Armeestruktur, die sich am besten dazu eignet, die Armeen des Gegners zu schlagen.

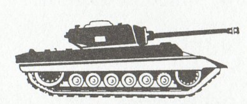
Bei **reduzierter** Komplexität besitzen Sie die Fähigkeit, **Diplomatie** einzusetzen, um mit gleichgesinnten Gegnern ein Bündnis einzugehen. Außerdem können Sie für einen **Geheimdienst** einrichten, der Informationen über jeden einzelnen Gegner einholt, und **Spezialeinheiten** gründen, welche in der Lage sind, in **allen** Gebieten versteckte Operationen durchzuführen.

Bei **vollständiger** Komplexität ziehen sich Konflikte zwischen Armeen über Monate hin (anstatt auf der Stelle gelöst zu werden). Dadurch können Sie es vermeiden, Kämpfe zu verlieren, und sich einfach zurückziehen. Sie haben auch die Möglichkeit, einen Konflikt als **Satellitenkampf** auszufechten, in dem Sie individuellen Kampfeinheiten auf einer scrollbaren "Satellitenkampf"-Karte taktische Befehle erteilen.

Das Spiel entwickelt sich in **Runden**. Jede Runde gestattet es dem Spieler, die Bewegungen für den jeweiligen Monat durchzuführen. (Dementsprechend enthält jeder Monat zwei bis fünf Runden - eine pro Spieler - und eine zusätzliche Runde für revolutionäre Truppen.) Während Ihrer **Spielrunde** können Sie Armeen aufstellen, diese bewegen und Spezialtruppen einsetzen. Alle sonstigen Aufgaben können zu jedem beliebigen Zeitpunkt durchgeführt werden.



ZUM INTERFACE



An dieser Stelle finden Sie einige Hinweise zum in diesem Spiel benutzten Interface:

- Immer wenn dieses Handbuch Anweisungen zum "Anklicken", "Drücken" oder "Wählen" eines Gegenstandes auf dem Spielbildschirm erteilt, dann bedeutet dies, daß Sie den Mauszeiger zu diesem Gegenstand bewegen und den **linken** Mausknopf drücken sollen.

- An einigen Stellen des Spiels müssen Sie **Text** eingeben (gewöhnlich einen Namen), wobei Sie von der Tastatur Gebrauch machen. Wann immer dies vorkommt wird ein kleiner Teil des Bildschirms ausgeblendet. Nach dem Erscheinen eines weißen **Cursors** können Sie den Text eingeben. Ändern Sie ihn im Bedarfsfall mit Hilfe der **Rücktaste**, der **Entfernen-** oder der **Einfügen-Taste**. Drücken Sie die **Return-Taste** oder den linken Mausknopf, wenn Sie den Vorgang abgeschlossen haben.

- Die meisten Bildschirme und Tafeln in diesem Spiel können Sie abbrechen, indem Sie einfach den **rechten** Mausknopf drücken.

- In diesem Spiel gibt es verschiedene **grau-rote viereckige** Knöpfe. Je nach Anforderung kann einer dieser Knöpfe entweder eine Option ein- oder ausschalten oder eine Option wählen und die momentane Tafel abbrechen.

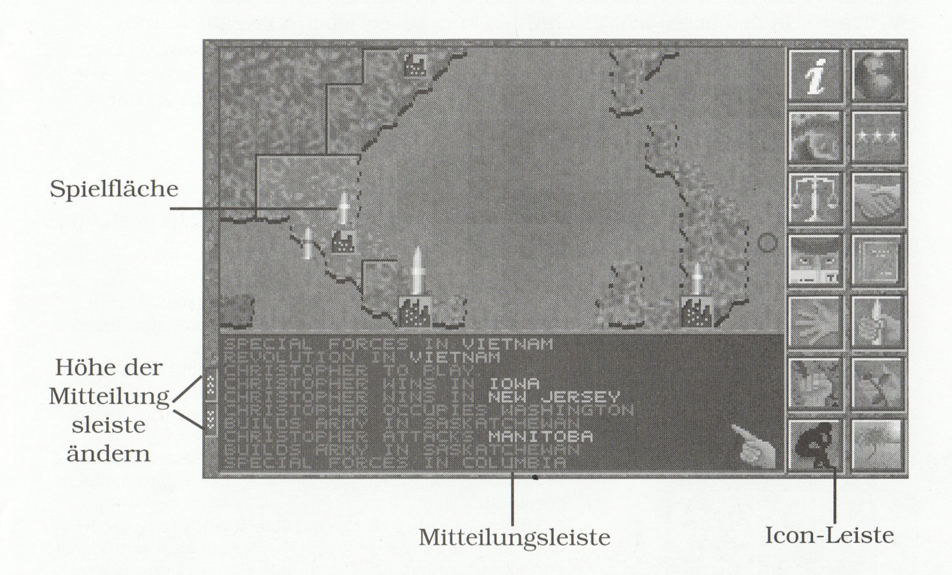
- Auf bestimmten Tafeln werden Sie auf **Pfeiltasten OBEN** und **UNTEN** stoßen, die dazu eingesetzt werden können, eine bestimmte Einstellung nach oben/unten zu bewegen, oder nach **oben/unten** durch eine Liste möglicher Optionen zu scrollen. Möchten Sie die Einstellung gerne schneller ändern, dann klicken Sie einen dieser Knöpfe an, und halten Sie den Mausknopf gedrückt.

- Auf bestimmten Tafeln finden Sie große "Häkchen-" und "X"-Knöpfe. Diese stehen für die Optionen "Ja" und "Nein" und werden daher im folgenden als **Ja-** und **Nein-Knöpfe** bezeichnet. In einigen Fällen können Sie diese Knöpfe mit Hilfe der "J"- und "N"-Tasten auf der Tastatur betätigen.

- Zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Spiels können unter Umständen **Warnmitteilungen** auf kleinen Tafeln in der Bildschirmmitte erscheinen. Wenn Sie sie gelesen haben, können Sie diese vom Bildschirm löschen, indem Sie den **linken** Mausknopf drücken.

Layout des Hauptbildschirms

Sobald Sie ein Spiel gestartet haben, gelangen Sie automatisch zum Hauptbildschirm. Von hier aus sichten Sie die Karten des Spiels und haben Zugang zu jeder beliebigen Spieltafel und allen Funktionen des Spiels. Der Hauptbildschirm besteht aus drei Teilen:

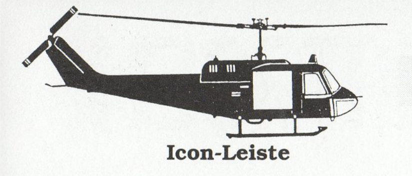


Spielfläche

Diese Fläche nimmt den größten Teil des Bildschirmsein. Auf ihr werden Landkarten gezeigt, die von Ihnen manipuliert werden können.

Mitteilungsleiste

Das breite Fenster unterhalb der Spielfläche, in dem Mitteilungen zu den Handlungen eines jeden Spielers während des Spiels erscheinen. Diese Mitteilungen machen Gebrauch von einem Farbencode, um anzuzeigen, um welche Spieler es sich handelt. (**Lilafarbene** Mitteilungen beziehen sich auf Länder, in denen ein Aufstand tobt.) Ganz nach Wunsch haben Sie die Möglichkeit, durch die letzten Mitteilungen **zurück-** und **vorzuscrollen**, indem Sie den oberen und unteren Leistenrand anklicken. Sie können außerdem die **Höhe** der Mitteilungsleiste verändern, indem Sie die kleinen blauen, sich links von der Mitteilung befindenden Knöpfe betätigen. (**Hinweis:** Solange die **Weltkarte** - die im Kapitel **Einfaches Spiel** erklärt wird - gezeigt wird, können Sie die Höhe der Mitteilungsleiste nicht verändern.)



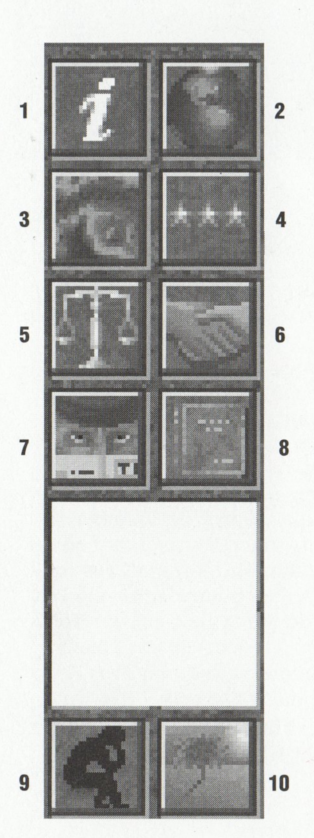
Icon-Leiste

Dies ist der Block an der rechten Bildschirmseite, der aus vierzehn Icons zusammengesetzt ist. Mit ihrer Hilfe wählen Sie den größten Teil der Spielfunktionen und -befehle. Die meisten Icons bleiben im Verlauf des Spieles gleich, einige von ihnen ändern sich jedoch, je nachdem, welche Karte auf der Spielfläche gerade gezeigt wird.

Als kleine Hilfe zum Nachschlagen werden alle Icons, die in der Icon-Leiste erscheinen, in den folgenden Abschnitten kurz beschrieben. Die Zahlen und Buchstaben, durch die sie gekennzeichnet sind, erscheinen so im gesamten Handbuch sowie in der Icon-Erkennungskarte, die der Spielpackung beiliegt. Die Befehle und Funktionen, die über die Icons zugänglich sind, werden in späteren Kapiteln des Handbuches beschrieben.

Allgemeine Icons

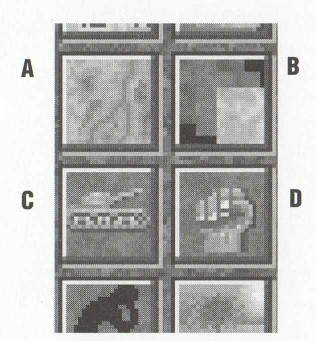
Die folgenden Icons sind während des gesamten Spiels auf dem Bildschirm sichtbar (mit einer Ausnahme, wie unten angegeben):



1. **Optionen** — Damit können Sie Spiele neu starten, Spiele sichern und laden, Konfigurationseinstellungen ändern und zu DOS abbrechen.
2. **Kartensteuerung** — Schaltet Ihren Sichtausschnitt zwischen Weltkarte (Erscheinen eines Globus) und Gebietskarte (Erscheinen von vier farbigen Quadraten) hin und her.
3. **Satellit** — Befiehlt der Spielfläche, die Satellitenkarte zu zeigen (jedoch nur, wenn gerade ein Satellitengefecht bevorsteht).
4. **Militär** — Führt zu einem Bildschirm, der Lageberichte über aktuelle Konflikte zeigt. Mit diesem Icon können Sie außerdem wählen, ob Konflikte beobachtet oder versteckt sind, oder in Satellitengefechte umgewandelt werden sollen.
5. **Logistik** — Führt zu einem Bildschirm, auf dem Sie den Verbrauch Ihrer Ressourcen und die Aufstellung zukünftiger Armeen überwachen.
6. **Diplomatie** — Führt zu einem Bildschirm, auf dem Sie diplomatische Beziehungen mit anderen Befehlshabern beobachten, mit ihnen Verträge eingehen und sich bemühen, Ihre Gegner zu verunsichern.
7. **Geheimdienst** — Geht zu einem Bildschirm, auf dem Sie geheimdienstliche Berichte über Ihre Gegner empfangen und überwachen können, wie die geheimdienstlichen Ressourcen eingesetzt werden.
8. **Geschichte** — Ruft einen Bildschirm ab, auf dem Sie Zugang zu Aufzeichnungen zur Geschichte des Krieges haben.
9. **Runde beenden** — Beendet die gegenwärtige Runde und überträgt dem nächsten Spieler die Kontrolle. (**Hinweis:** Dieses Icon wird während eines Satellitengefechts ersetzt.)
10. **Pause** — Unterbricht das Spiel und nimmt es wieder auf. Dies erweist sich dann als nützlich, wenn sich Computer-Spieler bewegen, oder während eines Satellitenkampfs.

Welt-Icons

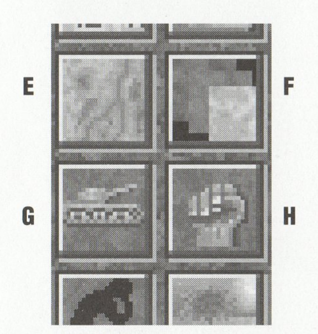
Die folgenden vier Icons erscheinen, wenn die **Weltkarte** in der Spielfläche gezeigt wird:



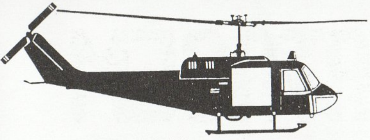
A. **Geographie** — Weist die Weltkarte an, die Größe aller Gebiete weltweit sowie die Seewege, die diese verbinden, anzuzeigen.
B. **Weltreich** — Befiehlt der Weltkarte, die Grenzen zwischen den fünf Regierungen sowie deren relative Größe anzugeben.
C. **Konflikt** — Weist die Weltkarte an, zu zeigen, wie häufig jedes Gebiet seit Kriegsbeginn schon angegriffen, eingenommen und/oder besetzt worden ist.
D. **Aufruhr** — Befiehlt der Weltkarte, die Aufruhrraten (d.h. das Potential für eine Revolution) für alle Gebiete, in denen Sie entsprechende Geheimdienste haben, anzugeben, sowie die Gebiete, in denen eine Revolte stattfindet.

Gebiets-Icons

Die folgenden vier Icons erscheinen, wenn die **Gebietskarte** in der Spielfläche gezeigt wird:

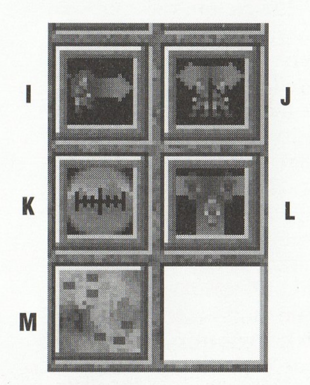


E. **Armee bewegen** — Damit können Sie eine Armee von einem Gebiet in ein anderes bewegen.
F. **Armee plazieren** — Gestattet es Ihnen, eine neue Armee (des Typs, den Sie auf dem Logistik-Bildschirm gewählt haben) in einem Ihrer Gebiete zu plazieren.
G. **Aufruhr stiften** — Gestattet Ihnen den Einsatz von Spezialtruppen in Gebieten, um dort die Aufruhrraten zu steigern (wodurch die Wahrscheinlichkeit einer Revolte wächst).
H. **Aufruhr dämpfen** — Gestattet Ihnen den Einsatz von Spezialtruppen in Gebieten, um einen Aufruhr zu dämpfen (wodurch die Wahrscheinlichkeit einer Revolte sinkt).



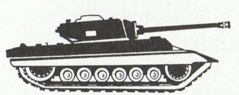
Satelliten-Icons

Die folgenden vier Icons erscheinen, wenn die Satellitenkarte in der Spielfläche gezeigt wird:



I. **Einheit bewegen** — Damit können Sie Bewegungspfade für Ihre Kampfeinheiten einrichten.
J. **Patrouillier-Einheit** — Gestattet es Ihnen, für Ihre Kampfeinheiten Patrouillierpfade anzulegen (von denen häufig Gebrauch gemacht wird).
K. **Artillerie einrichten** — Ermöglicht Ihnen die Wahl eines Zielgebietes für eine Ihrer Artillerie-Einheiten.
L. **Verbündete Einheiten** — Damit können Sie verschiedene Einheiten befehligen, um die Handlungen einer einzigen Einheit zu verdoppeln.
M. **Übersichtskarte** — Ermöglicht Ihnen den Überblick über die gesamte Satellitenkarte und das Beenden Ihres Satellitengefechts.

DAS SPIEL INSTALLIEREN – IBM PC



(**Hinweis:** Die Installationsanweisungen für dem Amiga finden Sie in dieser Spielpackung an anderer Stelle.)

Auf die Festplatte installieren — Dieses Spiel muß auf eine Festplatte installiert werden. Legen Sie dazu Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk ein, und gehen Sie in dieses Laufwerk. Tippen Sie nun **INSTALL**, und drücken Sie die **Return-Taste**. Das Installationsprogramm fordert Sie nun auf, das Installationslaufwerk und den Pfad sowie die Soundkarte zu wählen.

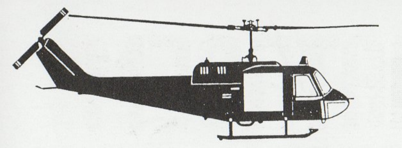
Von der Festplatte aus spielen — Gehen Sie nach beendeter Installation in das Laufwerk und das Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben. Geben Sie nun **GLOBAL** ein.

Sound und Soundkarten — Der Lautsprecher des PC kann so eingestellt werden, daß er Musik und Soundeffekte produziert. Es kann jedoch vorkommen, daß einige Lautsprecher wirren oder sogar unhörbaren Sound produzieren. Soundeffekte können mit Hilfe des **Optionen-Icons** im Spiel ausgeschaltet werden.

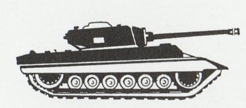
Die Sound-Einstellung verändern — Wechseln Sie die Soundkarten, dann müssen Sie das Spiel neu konfigurieren. Gehen Sie dazu in das Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben, geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie <RETURN>.

Speichererfordernisse — Dieses Spiel erfordert einen Großteil des konventionellen Speichers Ihres Computers. Die genauen Speicherangaben sind in der README.TXT-Datei aufgelistet, die Sie auf Ihren Spieldisketten finden. Möglicherweise müssen Sie CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT verändern oder eine Boot-Diskette herstellen, um genügend Speicher für das Spiel freizusetzen.

Zusätzliche Funktionen & Dokumentation — Information über die aktuellsten, dem Spiel neu hinzugefügten Funktionen finden Sie in der README.TXT-Datei, die sich auf den Spieldisketten befindet und mit dem Spiel installiert wurde.



ÜBUNG



*Möchten Sie mit dem Spielen von **Stratagem** so schnell wie möglich beginnen, dann ist diese Übung genau das Richtige für Sie. Sie begleitet Sie durch ein **einfaches** Spiel, bei dem schwierige Aspekte des Spieles ausgeschaltet sind. Möchten Sie gerne mehr über diese Funktionen erfahren, dann lesen Sie bitte den Rest des Handbuches. Bezüge zu Spiel-Icons sind in dieser Übung mit Buchstaben oder Zahlen bezeichnet, die Sie auf Ihrer Icon-Erkennungskarte finden.*

Starten Sie das Spiel mit Hilfe der Anweisungen im Kapitel **Das Spiel Installieren**, das Sie in diesem Handbuch finden. Nach den Eröffnungs-Bildschirmen sollte eine Tafel mit **Start-Optionen**
erscheinen. Schauen Sie unten auf die Tafel, wo Sie die Einstellungen **Schwierigkeitsgrade**, **Komplexität** und **Revolutionen** finden. In der Nähe einer jeder dieser Einstellungen befinden sich zwei **Pfeil-Knöpfe**. Drücken Sie die **Runter-Knöpfe** wiederholt, um für jede Spalte die niedrigste Einstellung zu wählen: **Anfänger**, **einfache** Komplexität und **keine** Revolutionen. Wählen Sie als nächstes **Neuen Namen wählen**, woraufhin eine kleine Tafel erscheint. Löschen Sie den dort erscheinenden Namen mit der **Rück**- oder **Entfernen**-Taste, und geben Sie dann Ihren Namen mit Hilfe der Tastatur ein. Um ein Spiel zu beginnen, drück-en Sie den **Unsere Welt spielen**-Knopf am oberen Ende der **Start-Optionen**-Tafel.

Nun erscheint ein neuer Bildschirm, in dessen Mitte sich eine graue Tafel befindet, die von 12 Abbildungen umgeben ist. Schauen Sie auf die kleine Gewehrkugel an der linken Seite der Tafel. Diese ist mit einem roten Streifen markiert, was bedeutet, daß Sie den **roten** Spieler benutzen müssen. Klicken Sie das Bild des "Denkers" an (das zweite von rechts unten), woraufhin Ihr Name am oberen Ende der grauen Tafel erscheint: Jetzt sind Sie der rote Spieler. Die Kugel hat nun die Farbe Grün angenommen, die nächste Farbe, die gewählt werden soll. Suchen Sie nun vier weitere Spieler aus, indem Sie andere Abbildungen anklicken. Klicken Sie jedoch nicht den Telefon-Ziffernblock (er ist für Spieler, die durch ein Modem miteinander verbunden sind), sondern das "Fragezeichen"-Icon an, um einen beliebigen Spieler zu wählen. Haben Sie fünf Spieler ausgewählt, dann klicken Sie den "Häkchen"-Knopf an, der erscheint, um Ihre Wahl zu bestätigen. Nun mischt der Computer die Reihenfolge der Spieler kräftig durch und zeigt die neue Ordnung. Drücken Sie dann den **rechten** Mausknopf, um mit dem Spiel zu begin-nen.

Der Hauptbildschirm

Jetzt sollten Sie den Hauptbildschirm des Spiels vor sich haben. Das große Fenster am oberen Rand ist die **Spielfläche**. Hier können Sie die Spielkarten sichten und manipulieren. Darunter befindet sich die **Mitteilungsleiste**, in der farbcodierte Mitteilungen alle Hauptaktivitäten des Spiels anzeigen. Rechts davon befindet sich die **Icon-Leiste**, über die Sie Zugang zum größten Teil der Befehle und Funktionen des Spiels erhalten.

Hinweis: Da die Spielerordnung willkürlich gemischt wurde, sind Sie nicht unbedingt der erste Spieler, der in das Spiel eintritt. Wenn Mitteilungen direkt am Anfang des Spieles beginnen, auf der Mitteilungsleiste abzulaufen, dann ist ein anderer Spieler (oder mehrere Spieler) gerade aktiv. Machen Sie sich aber keine Sorgen, Sie können währenddessen trotzdem die verschiedenen Karten und Bildschirme anschauen, es bleibt Ihnen nur versagt, Armeen aufzustellen und zu plazieren. Warten Sie, bis die Mitteilungsleiste anzeigt, daß Sie nun an der Reihe sind, bevor Sie die Übung fortsetzen. Ab diesem Zeitpunkt bleiben die Computer-Spieler solange im Pausenmodus, bis Sie Ihre Handlungen abgeschlossen haben.

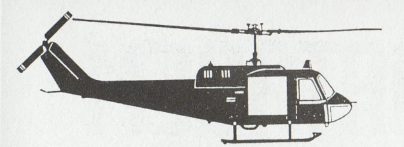
Sehen Sie das Icon ganz rechts oben in der Icon-Leiste? Dies ist das **Kartenkontroll**-Icon (2), das dafür verantwortlich ist, welche Karte gerade in der Spielfläche gezeigt wird. Sieht es aus wie ein Globus, dann drücken Sie es jetzt (indem Sie den Mauszeiger darüberbewegen und den **linken** Mausknopf betätigen). Daraufhin erscheint die Weltkarte. Sieht das Icon aus wie vier farbige Rechtecke, dann lassen Sie es einfach so.

Jetzt sollten Sie die **Weltkarte** vor sich haben, die die gesamte Spielkarte auf einmal zeigt. Auf ihr können Sie die vertrauten Konturen der Kontinente erkennen. Vielleicht haben Sie bemerkt, daß sich vier der unteren Icons in der Icon-Leiste bei Ihrer Wahl der Weltkarte verändert haben. Die Icons an dieser Stelle verändern sich immer entsprechend der Karte, die Sie gerade betrachten. In diesem besonderen Fall wählen Sie zum Beispiel **Farbcodierungen**, damit die Karte verschiedene Arten von Information darstellen kann.

Halten Sie nun Ausschau nach dem am unteren Rand befindlichen Icon, das wie eine Art braunes Terrain aussieht. Es ist das **Geographie**-Icon (A). Drücken Sie es, dann füllt sich die Weltkarte mit kleinen farbigen Quadraten, von denen jedes ein **Gebiet** darstellt. Ihr Ziel im Spiel ist es nun, alle dieser Gebiete auf der Karte zu erobern. Die Farben der Quadrate zeigen die Größe der einzelnen Gebiete an, entweder klein, mittel oder groß. Je größer das Gebiet, desto mehr Ressourcen werden dort produziert, die Sie benötigen, um Armeen aufzustellen und zu bewegen. Suchen Sie nun nach den weißen Quadraten auf der Karte, die für die großen Gebiete im Spiel stehen. Diese sollten von Ihnen als erstes eingenommen werden.

Suchen Sie in der Umgebung des Geographie-Icons nach einer Abbildung von drei aufeinandergestapelten, farbigen Rechtecken: das **Weltreich-Icon** (B). Wenn Sie es betätigen, dann werden die Quadrate auf der Karte durch farbige Flecke ersetzt. Die roten Flecke sind Gebiete unter **Ihrer** Kontrolle; grüne, blaue, gelbe und graue Gebiete befinden sich unter der Kontrolle der Computer-Spieler. Suchen Sie auf der Karte nach Gebieten, die sich in der Nähe des Gegners befinden. Diese sollten Sie sofort ohne zu Zögern verteidigen. Möchten Sie einen Ort genauer betrachten, dann ziehen Sie den Mauszeiger genau darüber und drücken den **linken** Mausknopf. Nun holt das Spiel diese Stelle heran, indem die Gebietskarte erscheint.

Die **Gebietskarte** ist eine Nahaufnahme der Welt, die gescrollt werden kann. Sie sehen jedes Gebiet auf der Karte als separate, farbige Region, wobei die Farbe des Gebietes darauf hinweist, wer es kontrolliert. Jedes Gebiet besitzt eine "Stadt"-



Markierung, die seine Größe anzeigt. Versichern Sie sich, bevor Sie weitermachen, daß Sie die drei Markierungsgrößen voneinander unterscheiden können. Sie können sich mit ihnen vertraut machen, indem Sie solange durch die Karte scrollen, bis Sie Beispiele aller drei Größen gefunden haben. Wenn Sie den **rechten** Mausknopf drücken, dann springt der Mauszeiger ins Zentrum der Spielfläche und verwandelt sich in eine offene Hand, mit der Handfläche nach unten. Bewegen Sie jetzt die Maus an den Rand der Spielfläche, dann scrollen Sie durch die Welt-Ansicht. Dies nennt sich **Scroll-Modus** und wird während des gesamten Spiels eingesetzt. Haben Sie das Scannen der Karte beendet, dann klicken Sie den **rechten** Mausknopf erneut, um zum normalen (Nicht-scrollen-) Modus zurückzukehren. (Scrollt die Karte Ihrer Meinung nach zu schnell, dann können Sie sie verlangsamen, indem Sie die **Scroll-Geschwindigkeits-Einstellung** des Spiels ändern. Anweisungen hierzu finden Sie im Kapitel **Spieloptionen**).

Hätten Sie gerne Informationen über ein bestimmtes Gebiet, dann zeigen Sie einfach darauf und betätigen den **linken** Mausknopf. Daraufhin erscheint eine Informations-Tafel mit dem Namen des Gebietes und der angrenzenden Gebiete. Haben Sie den Vorgang beendet, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um die Tafel wieder verschwinden zu lassen.

Beim Scrollen über die Karte stoßen Sie möglicherweise in einigen der feindlichen Gebiete auf kleine, gewehrkugelförmige Markierungen. Diese stehen für die **Armeen**, die Ihre Gegner während ihrer Runde aufgestellt haben. Der farbige Streifen an einer Kugel zeigt an, welcher Befehlshaber sie befehligt, und ihre Größe vermittelt Ihnen einen Einblick in den Umfang der Armee. Lassen Sie sich aber keine grauen Haare wachsen, bald werden auch Sie lernen, wie Sie Ihre eigenen Armeen aufstellen können. Sie können auch eine Informations-Tafel über eine Armee abrufen, indem Sie diese mit dem linken Mausknopf anklicken. Außerdem können Sie Reihen von blauen Kreisen sehen, die sich über dem Wasser ausbreiten. Dies sind **Seewege**, die die Gebiete miteinander verbinden.

Ein Gebiet zur Invasion auswählen

Da Sie im Spiel noch ganz am Anfang stehen, können Sie keine ausgeklügelten Handlungen durchführen. Fürs erste dürfte es jedoch genügen, erst einmal ein Gebiet einzunehmen und verschiedene andere mit Garnisonen zu belegen. Dadurch können Sie Ihr Weltreich erhalten und damit beginnen, es auszudehnen.

Schauen Sie sich die Karte noch einmal gut an. (Sie können auch gerne zwischen der Welt- und der Gebietskarte hin- und herschalten, indem Sie das Kartenkontroll-Icon (2) erneut drücken.) Nun sollten eine ganze Menge brauner Gebiete erscheinen. Diese sind **neutral** und noch zu haben. Braune Gebiete haben den ungeheuren Vorteil, daß Sie sie an sich reißen können, ohne einen Ihrer Gegner auch nur zu verstimmen. Ist ein gegnerisches Gebiet nicht besetzt (d.h. es befindet sich dort keine Armee), dann können Sie auch dieses so einfach wie ein neutrales Gebiet in Besitz nehmen, laufen dabei aber Gefahr, den Zorn eines Gegners auf sich zu ziehen. Aus diesem Grund sollten Sie die Gebiete mit Garnisonen belegen — um den Gegner daran zu hindern, einfach hereinzuspazieren und sie an sich zu nehmen! (Dazu kommen wir später noch.)

Schauen Sie sich jedes Ihrer Gebiete gut an. Grenzt eines davon möglicherweise an ein großes, neutrales Gebiet an? Sollte dies der Fall sein, dann ist dieses Gebiet die

beste Stelle, um Ihre Invasion zu beginnen. Ist dies jedoch nicht der Fall, dann suchen Sie nach einem neutralen Gebiet mittlerer Größe, oder einem großen, unbesetzten gegnerischen Gebiet. Denken Sie auch daran, daß durch ein kleines Meer oder einen kleinen See abgetrennte Gebiete ebenfalls als angrenzend betrachtet wird. Außerdem können einige größere Gewässer ohne weiteres über die **Seewege** überquert werden, aber noch sind Sie nicht soweit, diese benutzen zu können.

Eine Armee aufstellen

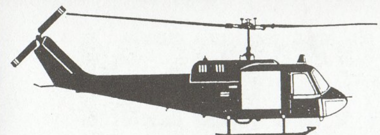
Suchen Sie das **Logistik-Icon**, das aussieht wie eine goldene Waagschale. Nach seiner Betätigung erscheint der **Logistik-Bildschirm**.

Die obere Bildschirmhälfte zeigt an, wie die **Ressourcen** Ihres Weltreiches eingesetzt werden. Monat für Monat gewinnen Sie durch Ihre Gebiete Ressourcen und verwenden diese auf die Aufstellung und Bewegung der Armeen. Die **Hereinkommende Ressourcen**-Zahl zeigt an, wieviele Ressourcenpunkte Sie in diesem Monat erhalten haben. Für jedes kleine Gebiet unter Ihrer Herrschaft erhalten Sie **einen** Punkt, **zwei** für jedes mittelgroße und **drei** für jedes große Gebiet. Die Zahlen für **Transport**, **Flotte** und **Geheimdienst** geben an, wieviele Ressourcenpunkte Sie pro Runde für diese Institutionen ausgeben. Ein **Geheimdienst** kommt in einem einfachen Spiel nicht vor, und über die anderen beiden erfahren Sie später mehr. Die übrigen Punkte werden unter **Gesamtzahl gelagerter Ressourcen** aufgelistet, einem Ressourcenpool, der dazu gedacht ist, **Armeen aufzustellen**.

Bevor Sie weitermachen, sollten Sie sich die Zahlen für **Über-Land-Bewegung** und **Flotte** anschauen, die in der Mitte des Bildschirms aufgelistet sind. Sie bestimmen die Anzahl Ihrer Bewegungen in der gegenwärtigen Runde. Wie Sie sehen, können Sie sich in dieser Runde nur **einmal** über Land bewegen (da Über-Land-Bewegungen 1 entsprechen) und gar nicht auf dem Seeweg. (Die Überquerung kleiner Meere und Seen wird jedoch als Über-Land-Bewegung betrachtet.) Wie Sie diese Zahlen erhöhen können, erfahren Sie später.

Werfen Sie nun einen Blick auf die sechs Icons am unteren Bildschirmrand. Sie stehen für **Armee-Typen**, zwischen denen Sie die Wahl haben. Unter jedem Icon befindet sich eine Zahl, die die **Kosten** für die Aufstellung des jeweiligen Armee-Typs in Ressourcen-Punkten anzeigt. Vergleichen Sie diese Zahlen mit Ihrer **Gesamtzahl gelagerter Ressourcen**, dann werden Sie feststellen, daß Sie sich nur die kleinste der Armeen leisten können — wie die beiden links außen (die jeweils **fünf** und **acht** Punkte kosten). Da die am weitesten links befindliche als Angriffsarmee konzipiert ist, entscheiden wir uns für diese. Klicken Sie die **Kosten** an, die unterhalb des links außen befindlichen Icons erscheinen. Dadurch wählen Sie den Armee-Typ und kehren zum Hauptbildschirm zurück. (Sollten Sie versehentlich das Icon selbst angeklickt haben, dann drücken Sie einfach den rechten Mausknopf zweimal, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren. Nun sind Sie immer noch bereit, eine Armee aufzustellen.)

> **Hinweis:** Die Wahl eines Armee-Typs bedeutet noch lange nicht, daß diese auch aufgestellt werden kann. Sie benötigen immer genügend Ressourcen, um die entstehenden **Kosten** decken zu können.



Versichern Sie sich nun, daß Sie auf die Gebietskarte schauen, und suchen Sie die vier Icons, die wie **Hände** aussehen. Diese erscheinen bei gezeigter Gebietskarte in derselben Gegend, in der zuvor die **Geographie-** und **Weltreich**-Icons erschienen sind. Wählen Sie das Icon mit einer Hand, die eine Kugel hält — das **Armee Plazieren**-Icon (F). Wählen Sie die richtige Armee, dann sollte der Mauszeiger in die Mitte der Spielfläche springen und sich in eine Hand verwandeln, die eine Kugel hält. (War die von Ihnen gewählte Armee zu teuer, dann läßt der Computer Sie das Icon nicht wählen.)

Sie können Armeen nur in Ihren eigenen Gebieten aufstellen. Stellen Sie also eine auf Ihrem Gebiet zusammen, und bewegen Sie sie dann in das Gebiet, das Sie einzunehmen beabsichtigen. Nun befinden Sie sich erneut im **Scroll-Modus**, Sie sollten jedoch schon den richtigen Teil der Welt vor sich haben. Bewegen Sie den Mauszeiger so, daß der Raum zwischen dem **obersten Finger und der Spitze der Kugel** sich über Ihrem Gebietszentrum befindet, und drücken Sie den **linken** Mausknopf. Haben Sie dies korrekt ausgeführt, dann sollte nun in Ihrem Gebiet eine kleine Kugel erscheinen, und die Maus sollte zum normalen (Nicht-scrollen-) Modus zurückkehren.

Eine Armee bewegen

Halten Sie nun nach dem Icon Ausschau, das wie eine Hand aussieht, die bereit ist, etwas aufzuheben: das **Armee-Bewegungs**-Icon (E). Wenn Sie es betätigen, dann befinden Sie sich wieder im Scroll-Modus, und der Zeiger verwandelt sich in eine offene Hand mit dem Handteller nach oben. Bewegen Sie diese "Hand" so, daß der **Raum zwischen dem obersten Finger und dem Daumen** sich über der gerade aufgestellten Armee befindet, und drücken Sie den **linken** Mausknopf. Nun hebt die "Hand" die Armee in die Höhe, damit Sie sie bewegen können, wobei Sie sich immer noch im Scroll-Modus befinden. Bewegen Sie die Maus nun über das unbesetzte, angrenzende Gebiet, das Sie zuvor ausgewählt haben, und lassen Sie die Armee **hineinfallen**, als würden Sie dort eine aufstellen. Ist die Bewegung erlaubt, wird sie akzeptiert, und die Maus kehrt zu ihrer normalen Arbeitsweise zurück. Eine Armee kann in jeder Runde nur einmal bewegt werden.

(Grenzt das gewählte Gebiet nicht direkt an Ihr eigenes an, dann erklärt der Computer die Bewegung für unzulässig! In diesem Fall müssen Sie ein anderes Gebiet zur Invasion wählen, oder den **rechten** Mausknopf klicken, um die Bewegung rückgängig zu machen.)

Bei der Landung der Armee färbt sich das Gebiet rot. Soeben haben Sie die erste Eroberung dieses Spiels gemacht!

Ihr Weltreich mit Garnisonen belegen

Mit der zuletzt ausgeführten Bewegung haben Sie sich für diese Runde Ressourcen angeeignet, daher können Sie nun fortfahren, indem Sie Verteidigungsarmeen in Ihren bedeutendsten Gebieten plazieren. Sie erinnern sich bestimmt, daß Sie es sich nicht leisten können, zuviele Fünf-Punkte-Armeen zu erstellen (soviel hat die letzte gekostet), daher müssen Sie Ihre eigene **maßgeschneiderte** Armee erfinden. Rufen Sie den **Logistik-Bildschirm** erneut auf, und wählen Sie das **Icon** für die Armee, die Sie soeben aufgestellt haben.

Der erscheinende Bildschirm zeigt die **Struktur** dieses Armeetyps. Armeen sind aus verschiedenen Arten von Kampfeinheiten zusammengesetzt, von denen jede wiederum unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzt. Die Struktur bestimmt, wie viele von jeder Einheit in einen Armee-Typ aufgenommen werden. Dieser Armee-Typ besteht beispielsweise aus fünf Infanterie-Einheiten. Da jede einzelne einen Ressourcenpunkt kostet, betragen die Kosten für die Armee insgesamt fünf Punkte (wie auf dem Bildschirm angezeigt). Benutzen Sie den Pfeilknopf "Unten" neben **Infanterie**, um die Zahl der Einheiten bis auf eins zu **senken**. Dadurch senken sich die Kosten ebenfalls auf eins. Nun sind Sie in der Lage, fünfmal so viele Armeen aufzustellen wie zuvor. Drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um diesen Bildschirm abzubrechen und zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

> **Hinweis:** Möchten Sie mehr Informationen über die Tätigkeiten unterschiedlicher Einheiten, dann lesen Sie bitte den Rest dieses Handbuches.

Mit dem billigeren Armee-Typ können Sie nun mit Hilfe des **Armee Plazieren**-Icons (F) kleine Armeen in Ihre Gebiete plazieren. Sie sollten mit großen Gebieten beginnen und sich dann zu den kleineren (und daher unbedeutenderen) herunterarbeiten. Nach etwa fünf Armeen gehen Ihnen die Ressourcen aus, und das Icon wird unbrauchbar.

Auf die nächste Runde vorbereiten

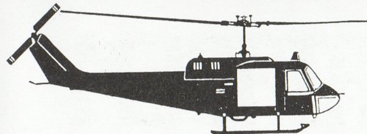
Es gilt als geschickte Eröffnungstaktik, viele dieser winzigen Armeen aufzustellen und sie mit größtmöglicher Geschwindigkeit in soviele neutrale Gebiete wie möglich zu bewegen. Dafür wird von Ihnen jedoch verlangt, mehr Ressourcen für die Bewegung einzusetzen. Kehren Sie zum **Logistik-Bildschirm** zurück, und benutzen Sie die Pfeilknöpfe neben **Transport**, um die für die Über-Land-Bewegung ausgegebene Menge zu erhöhen. Daraus ergeben sich mehr Über-Land-Bewegungseinheiten, die in der nächsten Runde aktiv werden. Außerdem verlieren Sie dabei natürlich einige Punkte, die Sie für die Aufstellung von Armeen hätten gebrauchen können.

> **Hinweis:** Fürs erste sollten Sie es vermeiden, Ihre mageren Ressourcen für die **Flotten** auszugeben — diese kosten ein Minimum von **fünf** Punkten. Der Einsatz von Flotten und die Bewegung über Seewege werden an späterer Stelle im Handbuch erläutert.

Die Runde beenden und das Spiel fortsetzen

In dieser Runde haben Sie soviele Armeen wie möglich aufgestellt und bewegt. Jetzt ist es an der Zeit, die Kontrolle an den nächsten Spieler zu übergeben. Betätigen Sie das **Runde Beenden-Icon** (9) in der linken unteren Ecke der Icon-Leiste. Nun beginnt die Mitteilungsleiste, die gegnerischen Aktivitäten anzuzeigen. Gehen Sie beispielsweise zur **Weltkarte**, auf der die Farbcodierungen des **Weltreiches** dargestellt sind, damit Sie sehen können, wohin diese sich ausdehnen. Bald sind auch Sie wieder an der Reihe.

Zu Beginn einer jeden neuen Runde erhalten Sie wieder Ressourcen aus Ihren Gebieten, und haben daher mehr Gelegenheiten, zu bauen und zu expandieren. Stellen Sie mit Hilfe der **Armee Plazieren**- und **Armee Bewegen**-Icons mehr Armeen auf, und bewegen Sie diese in angrenzende Gebiete. Denken Sie dabei immer an das folgende:



- Sollten Sie erkennen, daß Sie nicht alle gewünschten Armeen bewegen oder aufstellen können, dann kehren Sie zum **Logistik-Bildschirm** zurück, um ein besseres Gleichgewicht herstellen zu können.

- Sie können entweder eine Ihrer Armeen **aufteilen** (auf der entsprechenden Info-Tafel) oder zwei Armeen **zusammenschließen** (indem Sie eine in das Gebiet einer anderen bewegen). Einzelheiten zu diesen Funktionen finden Sie weiter hinten im Handbuch.

Bewegen Sie eine Ihrer Armeen in besetztes gegnerisches Gebiet, oder bewegt ein Gegner eine Armee in eines Ihrer besetzten Gebiete, dann beginnt zwischen den beiden Armeen ein **Konflikt**. In der nächsten Runde des angreifenden Spielers messen die Einheiten der zwei Armeen ihre Kräfte, bis schließlich eine der beiden zum Sieger erklärt wird. Die Armee des Verlierers wird zerstört, und der Sieger erlangt die Herrschaft über das Gebiet, verliert jedoch während dieses Vorgangs gewöhnlich einige Einheiten. Die bei der Lösung eines Konflikts in Frage kommenden Regeln sind ein wenig kompliziert und werden im Kapitel **Einfaches Spiel** erläutert. Nun jedoch ein paar Dinge über Konflikte, die Sie wissen sollten:

- In einen Konflikt verwickelte Gebiete werden **orange**. Durch diese Gebiete können Sie sich nicht bewegen.

- Sie können die genaue Größe und Zusammenstellung einer gegnerischen Armee in Erfahrung bringen, indem Sie deren **Info-Tafel** aufrufen. Klicken Sie diese einfach an. Wenn Sie deren Zusammenstellung kennen, dann sind Sie in der Lage, eine Armee aufzustellen, die sich ideal dazu eignet, die gegnerische Armee zu zerstören (mit Hilfe der im Handbuch gegebenen Information).

Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis Sie alle anderen Spieler ausgeschaltet haben (in diesem Fall sind Sie der **Sieger**), oder alle Ihre Gebiete und Armeen eingebüßt haben (in dem Fall sind Sie der **Verlierer**). Also, viel Glück!

EIN SPIEL STARTEN

Nachdem Sie das Spiel auf Ihrem Gerät installiert und zum Laufen gebracht haben (mit Hilfe der Anweisungen im Kapitel **Installieren und Laden**), sowie die Einführungsbildschirme hinter sich gelassen haben, erscheint die **Startoptionen**-Tafel. Diese Tafel gibt verschiedene Wege an, wie Sie das Spiel starten und wunschgemäß einstellen können:

Unsere Welt spielen

Ermöglicht es Ihnen, ein Spiel mit der Erde als Spielkarte zu starten. Wählen Sie diese Option, dann erhalten sie Zugang zum **Spielerauswahl-Bildschirm**, um Ihre Gegner zu wählen (siehe unten).

Neue Welt spielen

Damit können Sie ein Spiel mit einer Welt starten, die auf dem Welterschaffungs-Bildschirm erfunden wurde. Die Wahl dieser Option ruft die **Verzeichnistafel** auf (schlagen Sie bitte im Kapitel **Spieloptionen** nach), damit Sie eine Weltkarte auswählen können, und ruft daraufhin den **Spielerauswahl-Bildschirm** auf, damit Sie Ihre Gegner auswählen können (siehe unten).

Neue Welt erschaffen

Mit dieser Option können Sie eine Weltkarte von Grund auf neu gestalten und anschließend sichern. Dieser Vorgang erfordert zwar Zeit, bietet aber jedes Mal aufs neue eine Herausforderung. Schlagen Sie bitte auch im Abschnitt über den **Welterschaffungs-Bildschirm** weiter hinten in diesem Kapitel nach, wenn Sie Einzelheiten möchten.

Scharmützel

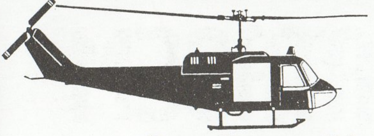
Ermöglicht es Ihnen, ein **Satellitengefecht** (mit beliebigen Truppen) zu üben, ohne daß Sie sich jedoch auf ein ganzes Spiel der Welteroberung einlassen müssen. Wählen Sie diese Option, dann erscheint eine Tafel, auf der Sie sich für **Angriff** oder **Verteidigung** entscheiden müssen. Daraufhin gehen Sie zur Satellitenkarte über. Wählen Sie das **Pause-Icon** (10), um den Kampf zu beginnen. Betätigen Sie das **Welt-Icon** auf der rechten Seite des Bildschirms, um den Kampf zu beenden. Schlagen Sie bitte im Kapitel mit dem Titel **Satellitenkämpfe** nach, wenn Sie mehr Informationen benötigen.

Spiel laden

Lädt ein früher gesichertes Spiel. Mit der Wahl dieser Option rufen Sie die Verzeichnistafel ab, die im Kapitel **Zum Interface** beschrieben ist. Von hier aus gelangen Sie wieder zurück ins Spiel.

Mehrere Spieler

Mit dieser Option können Sie gegen bis zu vier menschliche Spieler antreten, die sich am selben Gerät abwechseln. Informationen über diese Funktion finden Sie am Ende dieses Handbuches.



Neuen Namen wählen

Damit können Sie Ihren Namen im Spiel ändern. Die Wahl dieser Option ermöglicht Ihnen den Zugriff auf eine Text-Tafel, auf der sich der momentane Name befindet. Geben Sie einfach einen neuen Namen ein, und betätigen Sie dann die Return-Taste, oder drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um die Wahl zu bestätigen.

Geschicklichkeitslevel

Gestattet es Ihnen, die Intelligenz der computergesteuerten Spieler zu verändern, die die Spannung und Herausforderung des Spiels dementsprechend erhöht oder senkt. Wählen Sie einen der fünf Levels mit Hilfe der Pfeilknöpfe: Anfänger, Leicht, Normal, Schwer, Experte.

Komplexität

Damit können Sie das Komplexitätsniveau des Spiels einstellen. Diese Option kann bestimmte Elemente des Spiels funktionsuntüchtig machen, um eine eindeutig militärische Simulation zu schaffen. Wählen Sie einen dieser drei Levels mit Hilfe der Pfeilknöpfe: **Einfach**, **Reduziert**, **Vollständig**.

Revolutionen

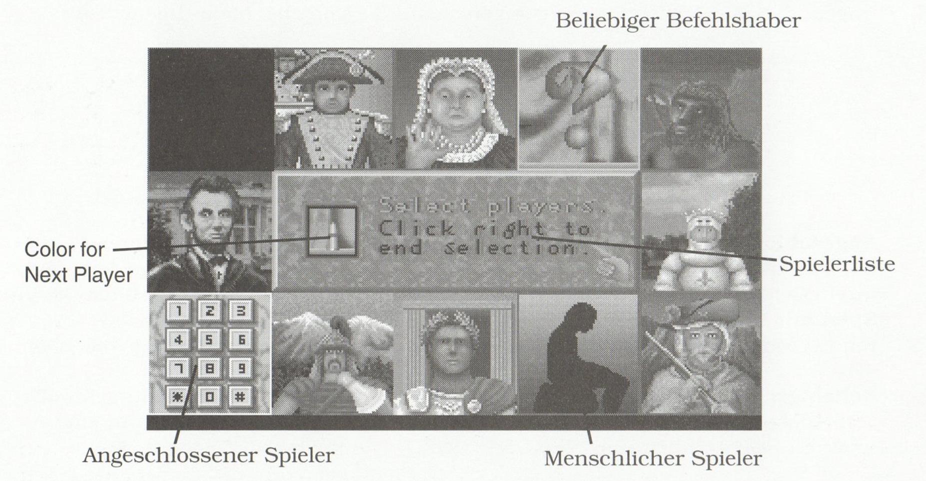
Gestattet es Ihnen, zu bestimmen, wie oft in den Spielgebieten Revolutionen stattfinden. Diese Option kann Revolutionen aber auch vollständig ausmerzen. Revolutionäre Gebiete sind wie "Straßensperren" — da keine Armee in sie eindringen kann — und sie führen immer wieder kleine Angriffe auf Armeen in angrenzenden Gebieten durch. Je mehr Revolutionen es also gibt, desto langsamer wird wahrscheinlich Ihre Fortbewegung über die Karte sein. Die größere Wahrscheinlichkeit von Revolutionen erleichtert es den Spezialtruppen außerdem, diese auszulösen und bedeutet, daß der Einsatz von Spezialtruppen mit dem Ziel, den Aufruhr zu dämpfen, von größerer Wichtigkeit ist. Wählen Sie einen der vier Levels mit den Pfeilknöpfen: Keine, Wenige, Normal und Viele.

Spiel mit Modem

Ermöglicht Ihnen das Spiel gegen einen anderen menschlichen Spieler bei Benutzung einer Modem- oder Nullmodem-Verbindung. Weitere Informationen über diese Funktion finden Sie in den letzten Abschnitten dieses Handbuches.

Der Spielerauswahl-Bildschirm

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Spiel starten, benutzen Sie diesen Bildschirm, um bis zu fünf Befehlshaber aus einer Liste von zwölf auszuwählen. In der Bildschirmmitte befindet sich eine von zwölf Abbildungen umgebene **Spielerliste**, die für Ihre zwölf Wahlmöglichkeiten steht.

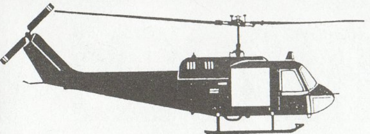


In diesem Spiel wird jeder Spieler durch eine von fünf Farben dargestellt: Rot, Grün, Blau, Gelb und Grau. Die Spielerliste stellt die Farben in dieser Ordnung dar, und fordert Sie auf, jeder Farbe einen Spieler zuzuordnen. Die kleine **Gewehrkugel** links von der Spielerliste zeigt die Farbe des als nächstes zu wählenden Spielers an (beachten Sie den farbigen Streifen).

Möchten Sie einen Spieler auswählen, dann klicken Sie einfach eine der zwölf Abbildungen an, die die Spielerliste umrahmen. Der passende Name wird zur Spielerliste hinzugefügt, und es erscheint die Aufforderung für die nächste Farbe. Sie können solange Namen auswählen, bis alle fünf Lücken gefüllt sind. Wenn Sie jedoch weniger Spieler möchten, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf, nachdem Sie mindestens zwei Spieler gewählt haben.

> **Hinweis:** Jeder computergesteuerte Befehlshaber kann nur einmal gewählt werden.

Sobald Sie fünf Befehlshaber ausgesucht haben (oder mit Hilfe des rechten Mausknopfes zwei bis vier Befehlshaber gewählt haben), dann erscheint eine Ja/Nein-Tafel, damit Sie die Liste bestätigen können. Nach Ihrer Bestätigung mischt der Computer die Spielerordnung nach dem Zufallsprinzip. Nun erscheint eine Tafel mit einer Liste der neuen Reihenfolge. Drücken Sie den **rechten** Mausknopf, und das Spiel beginnt.



Drei dieser Abbildungen verdienen besondere Beachtung:

Menschlicher Spieler — Die zweite Abbildung von rechts am unteren Bildschirmrand bezieht sich auf menschliche Spieler. Klicken Sie sie an, um einen menschlichen Spieler in das Spiel aufzunehmen. Haben Sie den **Neuen Namen wählen**-Befehl aus der Startoptionen-Tafel benutzt, dann wird der von Ihnen eingetragene Name aufgelistet, ansonsten erscheint die Vorgabe "Menschlicher Spieler".

> **Hinweis:** Wählen Sie keinen menschlichen Spieler, dann geht das Spiel automatisch in den "Demo"-Modus, wobei die Computer-Spieler gegeneinander antreten. Sie müssen einen menschlichen Spieler wählen, um selbst am Spiel teilnehmen zu können.

Angeschlossener Spieler — Die Wahl der Abbildung in der linken unteren Bildschirmecke ermöglicht den Zugang eines durch Modem oder Nullmodem mit Ihrem Gerät verbundenen Spielers. Sie müssen diese Verbindung durch die Option **Spiel mit Modem** auf der Startoptionen-Tafel herstellen. Schlagen Sie bitte im Kapitel **Spiel mit Modem und Nullmodem** nach, wenn Sie Einzelheiten möchten.

Beliebiger Befehlshaber — Durch die Wahl der "Fragezeichen"-Abbildung (Zweite von rechts am oberen Bildschirmrand) suchen Sie einen beliebigen computergesteuerten Befehlshaber aus.

Der Welterschaffungs-Bildschirm

Wählen Sie **Neue Welt Erschaffen** aus der Startoptionen-Tafel, dann erscheint eine Tafel mit der Aufforderung, einen dieser drei Welttypen zu wählen: **Ausgewogene Landmasse**, **Zahlreiche Inseln** und **Großer Kontinent**. Der Welterschaffungs-Bildschirm erscheint, wenn Sie eine dieser Auswahlmöglichkeiten anklicken.

Die Erstellung einer Weltkarte erfordert Zeit, aber dank eines Fensters in der Bildschirmmitte können Sie zuschauen, wie der Vorgang abläuft. Unterhalb des Fensters befindet sich eine **Prozentangabe**, die anzeigt, wie weit der Erschaffungsprozeß fortgeschritten ist. Möchten Sie den Vorgang abbrechen, bevor er abgeschlossen ist, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf, und halten Sie ihn solange gedrückt, bis der Computer reagiert. Ist die Welt "fertig", dann erhalten Sie die Optionen, die Welt zu **sichern**, zu **sichern und** zu **spielen**, oder noch einmal **von vorne** zu **beginnen**.

EINFACHES SPIEL

Dieser Abschnitt erläutert, wie *Stratagem* auf dem einfachsten Level gespielt werden kann.

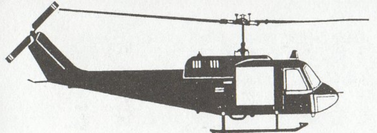
Starten Sie als erstes das Programm. Nach kurzer Einleitung erscheint die Startoptionen-Tafel. Wählen Sie die Optionen **Einfache Komplexität** und **Keine Revolutionen** unten auf der Tafel, drücken Sie dann **Unsere Welt spielen**, und wählen Sie nun fünf Befehlshaber (wie im vorigen Kapitel beschrieben) — Versichern Sie sich, daß Sie einen menschlichen Spieler gewählt haben, sonst können Sie am Spiel nicht teilnehmen! Bestätigen Sie Ihre Wahl, und drücken Sie den rechten Mausknopf, wenn die Spielerliste erscheint.

Es ist Ihr Ziel, die Herrschaft über alle Gebiete dieser Welt zu erlangen. Es kann erreicht werden, indem Sie Armeen aufstellen und diese von Gebiet zu Gebiet bewegen. Sie haben zwei Möglichkeiten, die Welt anzuschauen: eine **Weltkarte**, wobei die gesamte Welt auf einmal auf dem Bildschirm erscheint, und eine **Gebietskarte**, die Ihnen eine Nahaufnahme weniger Gebiete präsentiert. Um zwischen den beiden hin- und herschalten zu können, drücken Sie das **Karten-Steuerungs-Icon** (2) in der rechten oberen Bildschirmecke.

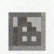
> **Hinweis:** Beginnen Sie ein Spiel, wenn eigentlich ein Computer-Spieler an der Reihe wäre, dann ist dieser Spieler wahrscheinlich schon dabei, seine Bewegungen durchzuführen. Trotzdem können Sie währenddessen einen Blick auf verschiedene Karten und Bildschirme werfen, Sie können allerdings keine Armeen aufstellen oder plazieren.

Die Weltkarte kann verschiedene Arten von Information enthalten (insgesamt vier verschiedene Arten), von denen jede durch ein Icon auf der Icon-Tafel am Bildschirmrand gewählt werden kann. Die für Sie im Moment interessantesten sind: das **Geographie-Icon** (A), das wie eine Art braunes Terrain aussieht, und das **Weltreich-Icon** (B), das durch drei farbige, aufeinandergestapelte Rechtecke gekennzeichnet wird. "**Geographie**" zeigt die Bedeutung verschiedener Gebiete an, denn Sie benötigen Ressourcen, um Armeen aufstellen zu können, und einige Gebiete produzieren mehr Ressourcen als andere. "**Weltreich**" zeigt an, wer welche Gebiete besitzt. Mit Hilfe dieser Karte sind Sie in der Lage, zu entscheiden, wo in der weiten Welt Sie expandieren möchten (natürlich vorzugsweise dort, wo Sie sich einige der ressourcenreichen Gebiete unter den Nagel reißen können). Wählen Sie ein Gebiet, in dem Sie Ihren Kontrollbereich ausweiten möchten, dann können Sie dieses heranholen, indem Sie den Mauszeiger darüber ziehen und den **linken** Mausknopf drücken. Auf diese Weise gelangen Sie zur Gebietskarte.

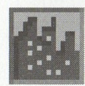
Auf der Gebietskarte erscheint jedes Gebiet als farbige Region mit einer "Stadt"-Markierung in der Mitte. Die Farbe des Terrains läßt Sie wissen, welcher Spieler das Gebiet kontrolliert, und die Größe der Markierung (klein, mittelgroß oder groß) zeigt die relative Menge an Ressourcen im jeweiligen Gebiet an. Möchten Sie mehr Informationen über ein Gebiet, dann ziehen Sie einfach den Mauszeiger darüber und drücken den linken Mausknopf. Daraufhin erscheint eine Info-Tafel mit den Namen des Gebietes und der angrenzender Gebiete sowie eine Mini-Karte der



Gegend. Mit Hilfe des Knopfes direkt unterhalb der Karte können Sie zwischen **Geographie**- und **Weltreich**-Farbcodierungen hin und herschalten. Durch Klicken des rechten Mausknopfes verschwindet die Tafel.


Klein


Mittelgroß


Groß

Armeen erscheinen auf der Karte als silberne **Gewehrkugeln** mit farbigen Streifen in unterschiedlichen Größen. Der farbige Streifen läßt Sie wissen, welchem Spieler die Armee gehört. Die Größe der Armee zeigt an, aus wievielen **Kampfeinheiten** die Armee zusammengesetzt ist.

Größe der Armee	**Mögliche Einheit enanzahl**
Sehr klein	1 - 9
Klein	10 - 19
Mittelgroß	20 - 29
Groß	30 - 39
Sehr groß	40+

Mehr Informationen über eine Armee erhalten Sie, wenn sie den Mauszeiger darüber ziehen und den **linken** Mausknopf drücken. Daraufhin erscheint eine weitere Info-Tafel speziell für Armeen. Sie haben die Möglichkeit, Info-Tafeln sowohl Ihrer eigenen Armeen als auch der des Gegners anzuschauen.

Braune Gebiete sind neutral — sie gehören keinem der Spieler. Orangefarbene Gebiete sind in einen Konflikt verwickelt, in dem zwei Armeen um die Herrschaft über das Gebiet kämpfen. Zu diesen Gebieten ist der Zutritt unmöglich. Sie können jedoch eine Ihrer Armeen in ein beliebiges braunes Gebiet bewegen und es auf diese Weise einnehmen.

Dasselbe gilt für ein beliebiges Gebiet, in dem sich keine Armeen befinden (sogar, wenn es jemandem anderen gehört). Ihnen werden auf jeden Fall die Besitzrechte mitsamt aller Ressourcen übertragen, doch der frühere Besitzer wird ziemlich aufgebracht sein. Daher sollten Sie bei einem solchen Gebiet immer die Kosten gegen den Nutzen abwägen und sich überlegen, ob es das Gebiet wert ist, einen anderen Spieler gegen sich aufzubringen! Zu Beginn eines Spieles befinden sich in den Gebieten noch keine Armeen, daher sollten Sie rasch einige Armeen in allen für Sie bedeutenden Gebiete plazieren, um sich zu schützen.

Möchten Sie sich auf dem Rest der Karte umschauen, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf. Der Mauszeiger springt zur Mitte der Spielfläche und verwandelt sich in eine offene Hand mit dem Handteller nach unten. Versuchen Sie, diese am Rand oder einer Ecke der Spielfläche vorbeizubewegen, dann scrollt die Karte in die entsprechende Richtung: Dies ist der sogenannte **Scroll-Modus**. Mit seiner Hilfe können Sie andere Gegenden auf der Karte anschauen. Drücken Sie den **rechten** Mausknopf erneut, um zum normalen Modus zurückzukehren. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Geschwindigkeit, mit der Sie über den Bildschirm scrollen, zu verändern (schlagen Sie bitte im Kapitel **Spieloptionen** weiter unten nach).

Armeen erschaffen und plazieren

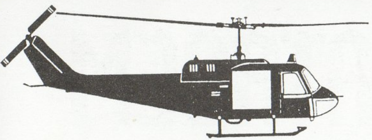
Möchten Sie eine Armee erschaffen, dann benötigen Sie als erstes Ressourcen, um dafür bezahlen zu können. Zweitens müssen Sie den Armee-Typ auswählen, den Sie zu schaffen wünschen. Beide Vorgänge finden auf dem **Logistik-Bildschirm** statt. Diesen können Sie mit Hilfe des **Logistik-Icons** (5) abrufen, das wie eine goldene Waagschale aussieht.

Aus der Karte am oberen Bildschirmrand können Sie ersehen, wieviele Ressourcenpunkte Sie in dieser Runde erhalten haben und wie diese ausgegeben wurden. Zu Beginn Ihrer Runde erhalten Sie einen Punkt für jedes **kleine** Gebiet, zwei für jedes **mittelgroße** Gebiet und drei für jedes **große** Gebiet. Die Gesamtsumme an Punkten ist unter **Hereinkommende Ressourcen** aufgelistet. Danach werden Punkte abgezogen, um für die Bewegung von Armeen zu bezahlen (und für den Geheimdienst, der jedoch in einem einfachen Spiel nicht vorkommt). Die übrigen Punkte werden unter **Gesamtzahl gelagerter Ressourcen** aufgelistet, was auch für die übrigen Punkte aus früheren Runden gilt. Nun sehen Sie, wieviele Punkte Ihnen für die Aufstellung von Armeen zur Verfügung stehen.

Die sechs Icons am unteren Bildschirmrand stehen für sechs verschiedene **Armee-Typen**. Die Zahl unter einem dieser Icons ist markiert. Immer wenn Sie eine Armee in einem Gebiet aufstellen, dann ist es die an dieser Stelle hervorgehobene Armee. Jeder Armee-Typ besitzt eine vorgegebene Struktur, die ihn für einen bestimmten Zweck besonders geeignet macht:

Typ 1: kleine Angriffsarmee
Typ 2: kleine Verteidigungsarmee
Typ 3: mittlere Angriffsarmee
Typ 4: mittlere Verteidigungsarmee
Typ 5: große Angriffsarmee
Typ 6: große Verteidigungsarmee

Armeen können bis zu zehn Typen von **Kampfeinheiten** enthalten: Infanterie, bewegliche Infanterie, luftgestützte Infanterie, leichte und schwere Panzerung (Panzerfahrzeuge), Leichte und Schwere Artillerie, Luftabwehr, Kampfflugzeuge und Angriffsflugzeuge. Jeder Einheit sind unterschiedliche Stärken und Schwächen zu eigen, die sich zeigen, wenn sie ihre Kräfte mit den Einheitstypen messen. Aus diesem Grund hat die Struktur Ihrer Armee in einem bewaffneten Konflikt genauso viel Wirkung wie ihre Größe. Eine Luftabwehr-Einheit erweist sich beispielsweise nur beim Angriff eines Flugzeuges als effektiv, besitzt jedoch gegen die Infanterie keinerlei Verteidigungsmöglichkeiten. (Möchten Sie genauer wissen, wie die Chancen einer jeden Einheit gegen alle anderen stehen, dann schlagen Sie im Anhang unter dem Titel **Eigenschaften der Einheiten** nach.)



Wenn es Ihnen lieber ist, dann können Sie auch nur die sechs vorgegebenen Strukturen verwenden. Klicken Sie einfach die Zahl **unter** dem Knopf eines Armee-Typs an, um sie zu markieren. Ansonsten kann die Struktur einer Armee geändert werden, indem Sie ihren Knopf anklicken. Daraufhin erscheint ein neuer Bildschirm, der anzeigt, wieviele Exemplare eines jeden Typs von Kampfeinheit in der Armeestruktur vorhanden sind. Bilden Sie die von Ihnen gewünschte Struktur, indem Sie die Pfeilknöpfe unterhalb eines jeden Einheits-Typs benutzen, und drücken Sie dann den **rechten** Mausknopf, um den Bildschirm abzubrechen. In einer Armee können sich jeweils nur bis zu **75** Einheiten befinden.

Die Gesamtkosten eines Armee-Typs werden durch die Zahl unterhalb ihres Knopfes angezeigt. Sie müssen mindestens die entsprechende Anzahl von Ressourcenpunkten gelagert haben, um eine Armee dieses Typs aufstellen zu können.

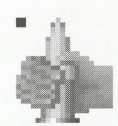
Möchten Sie eine Armee erschaffen, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren, und versichern Sie sich, daß Sie die **Gebietskarte** vor sich haben (nicht die Weltkarte). Klicken Sie das **Armee Plazieren-Icon** (F) am rechten Bildschirmrand an (das wie eine Hand aussieht, die eine Gewehrkugel hält), woraufhin sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, die eine Kugel hält. Gehen Sie außerdem in den **Scroll-Modus**, damit Sie auf der gesamten Karte nach einer geeigneten Stelle suchen können. Bewegen Sie den Mauszeiger so, daß sich der **Raum zwischen dem obersten Finger und der Spitze der Kugel** über der Mitte des Gebietes, in das Sie Ihre neue Armee plazieren möchten, befindet. Betätigen Sie dann den **linken** Mausknopf.

Der schwarze Punkt markiert den "Zielpunkt" des Zeigers

Nun erscheint die Armee in der Nähe der Stadt auf der Karte, und der Mauszeiger kehrt zum normalen (Nicht-scrollen-) Modus zurück. Auf diese Art können Sie eine unbegrenzte Anzahl von Armeen plazieren, solange Sie genügend Ressourcen besitzen, um dafür zu bezahlen.

Armeen bewegen

Sie erobern Gebiete, indem Sie Ihre Armeen hineinbewegen. Wählen Sie zu diesem Zweck das **Armee Bewegen-Icon** (E). Es sieht aus wie eine Hand, die soeben dabei ist, einen Gegenstand aufzuheben, und befindet sich links vom **Armee Plazieren-Icon**. Der Mauszeiger verwandelt sich in eine offene Hand, die Sie dazu verwenden, sich einen Ihrer Gegner zu "greifen". Wie gehabt gehen Sie automatisch in den **Scroll-Modus**, damit Sie auf der gesamten Karte nach einer Ihrer Armeen suchen können. Haben Sie die gewünschte Armee ausfindig gemacht, dann plazieren Sie den Zeiger so, daß der Raum zwischen dem **oberen Finger und dem Daumen** sich über der Armee befindet. Drücken Sie daraufhin den **linken** Mausknopf.



Der schwarze Punkt markiert den "Zielpunkt" des Zeigers.

Jetzt sehen Sie, wie Ihr Mauszeiger die Armee ergreift! Sie befinden sich immer noch im Scroll-Modus und können nun die Armee an die gewünschte neue Stelle bewegen, indem Sie sie einfach inmitten des neuen Gebietes fallenlassen (linken Mausknopf drücken). Eine Armee kann nur in ein Gebiet bewegt werden, das an ihren ursprünglichen Standort angrenzt.

Armeen können über kleinere Gewässer “hinweghüpfen”. Dazu zählt auf der “Erde”-Karte beispielsweise der Ärmelkanal, der England von Nordfrankreich tren-nt. Benutzen Sie die Info-Tafel, um herauszufinden, welche Meere und Seen in einem bestimmten Gebiet überquert werden können.

Sie können sich ebenfalls über größere Gewässer hinwegbewegen, wobei Sie anerkannte Seewege benutzen, die von einem Gebiet zum anderen führen. (Diese Gebiete gelten ebenfalls als angrenzend.) Seewege werden auf der Karte durch eine Reihe hellblauer Kreise im Wasser angezeigt, die die beiden Gebiete miteinander verbinden.

Haben Sie sich entschlossen, eine Bewegung nicht durchzuführen, dann drücken Sie einfach (während Sie Ihre Armee noch halten) den **rechten** Mausknopf. Ihre Armee wird daraufhin wieder in demjenigen Gebiet auftauchen, in dem Sie sie vorher aufgehoben haben.

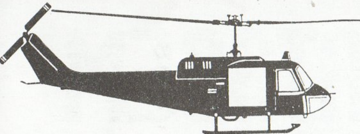
Es kostet Sie eine **Über-Land-Bewegungs**-Einheit, eine Armee auf dem Landweg (oder über ein kleines Gewässer hinweg) in ein angrenzendes Gebiet zu bewegen, und Sie benötigen eine **Flotte**, um ein Meer zu überqueren. Eine Flotte bewegt ihre Armee mit einer Rate von zwei Seekreisen pro Monat voran (das ist eine Spielrunde pro Monat, wissen Sie noch?). Können Sie die anfallenden Kosten nicht übernehmen, dann erscheint eine Warnmitteilung auf dem Bildschirm, und die Bewegung findet nicht statt. Angenommen, Ihre Über-Land-Bewegung war erfolgre-ich (oder Ihre seefahrende Armee erreicht ihr Ziel), dann kann eines der folgenden Ereignisse eintreffen:

- **War das Gebiet, in das Sie sich bewegt haben, unbesetzt**, dann nehmen Sie es ein. Das Gebiet nimmt Ihre Farbe an, und in der nächsten Runde beginnen Sie, seine Ressourcen zu sammeln.

- **War das Gebiet, in das Sie sich bewegt haben, von einer Ihrer Armeen besetzt**, dann wird Ihnen die Frage gestellt, ob Sie die zwei Armeen **zusammenschließen** möchten. Antworten Sie mit “nein”, dann erhalten Sie die Chance, ein anderes Gebiet auszuwählen. (Erfahrene Computerbenutzer können diese Bestätigungsanfragen mit Hilfe des **Optionen-Icons** (1) **auss-chalten** — schlagen Sie im folgenden Kapitel nach, wenn Sie mehr darüber erfahren möchten.

- **War das Gebiet, in das Sie sich bewegen, von einer gegnerischen Armee besetzt**, dann geraten die beiden in einen Konflikt (siehe unten).

- **Befand sich das Gebiet, in das Sie sich bewegen wollten, inmitten einer Revolte oder eines Konflikts**, dann haben Sie keine Erlaubnis, sich hineinzubegeben, und es erscheint eine Warnmitteilung.



Möchten Sie in einer Runde mehr Armeen bewegen, als es Ihnen momentan möglich ist, dann kehren Sie zum **Logistik-Bildschirm** zurück, und erhöhen Sie die für den Transport (Über-Land-Bewegung) oder für die Flotte (Seebewegung) ausgegebenen Ressourcen mit Hilfe der Pfeilknöpfe. (Ein Geheimdienst kommt in einem einfachen Spiel nicht vor, belassen Sie diese Zahl daher bei Null.) Transport-Punkte werden zu einem schwankenden Kurs in Über-Land-Bewegungen umgewandelt. Mit fünf Flottenpunkten erhalten Sie Ihre erste Flotte, und mit jeden drei zusätzlichen Punkten erhalten Sie eine weitere. Die Über-Land-Bewegungseinheiten und Flotten, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen, sind in einer späteren Karte aufgelistet.
Ändern Sie die Ressourcenpunkt-Verteilung, dann wird dies in den nächsten Runden auf Ihre Transportfähigkeit auswirken.

Lösung von Konflikten

Bewegen Sie eine Ihrer Armeen in vom Gegner besetztes Gebiet, oder bewegt dieser eine Armee in eines Ihrer besetzten Gebiete, dann beginnt ein **Konflikt**. Die beiden Armeen kämpfen solange um die Herrschaft über das Gebiet, bis eine der beiden vernichtet ist. Der Sieger erhält die Kontrolle über das Gebiet, verliert jedoch im Kampf gewöhnlich einige seiner Einheiten.

Ein Konflikt wird in der direkt auf den Einmarsch folgenden nächsten Runde des Angreifers gelöst. Alle Berechnungen werden sofort durchgeführt. Daraufhin wird der Sieger in der Mitteilungsleiste bekanntgegeben, und das Gebiet, um das in dem Konflikt gekämpft wurde, nimmt die Farbe des Siegers an. Die überlebende Armee kann sich frei bewegen, sobald der Konflikt beendet ist.

Konflikte werden berechnet, indem die Kräfte der individuellen Einheiten in jeder Armee einzeln gegen die der anderen abgewägt werden. Die miteinbezogenen Faktoren (abgesehen von purem Zufall) sind: die **Gewinnchance** eines jeden Einheiten-Typs, die Geschwindigkeit, mit der jeder Bestandteil seinen **ersten Angriff** starten kann, und die **Moral**- und **Alterseinschätzungen** jeder einzelnen Armee. Diese Faktoren werden unten näher erläutert.

Jede Einheit hat nicht nur eine **Gewinnchancen-Einschätzung** sondern zehn — eine für jeden der zehn Einheiten-Typen. Diese stehen für die Genauigkeit einer Einheit beim Anpeilen jeder Art von Ziel **sowie** für ihre Fähigkeit, jede Art von Verteidigung zu durchdringen.

> **Beispiele:** Eine Einheit mit leichter Panzerung besitzt eine **durchschnittliche** Gewinnchance, wenn sie eine Einheit mit leichter Panzerung angreift, jedoch eine **hohe** Gewinnchance, wenn sie eine Leichte Artillerie-Einheit mit schwächerer Panzerung angreift. Eine Infanterie-Einheit wiederum hat eine **geringe** Gewinnchance, wenn sie die Einheit mit leichter Panzerung angreift (da sie schlechtere Waffen hat), dagegen eine **hohe** Gewinnchance, wenn sie die Leichte Artillerie angreift.

Von gleicher Wichtigkeit ist die Schnelligkeit eines Armee-Bestandteils beim **ersten Angriff**. Kann eine Einheit ihr Ziel nicht auf der Stelle angreifen, dann könnte sie schon zerstört sein, ohne überhaupt zum Zug gekommen zu sein. Auch von diesen Einschätzungen gibt es zehn für jede Einheit — eine für jeden Ziel-Typ. In den nun folgenden Beispielen sind mit “Runden” simulierte Kampfrunden gemeint, die vom Computer berechnet wurden, um die Verspätung beim Angriff zu simulieren.

("Runden" haben in einem Spiel mit vollständiger Komplexität wichtigere Bedeutungen.)

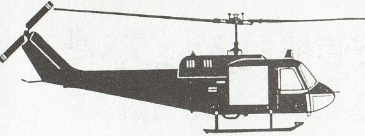
> **Beispiele:** Eine leicht gepanzerte Einheit kann eine andere leicht gepanzerte Einheit in Runde **eins**, und eine Leichte Artillerie-Einheit in Runde **zwei** angreifen. Währenddessen kann eine Infanterie-Einheit keine dieser Einheiten vor Runde **drei** angreifen.

Diese beiden Faktoren spielen bei der Lösung von Konflikten die bedeutendste Rolle, aber es gibt noch weitere. Jede Armee besitzt eine **Moral**-Einschätzung, die sich auf die Kampfqualität der Einheit auswirkt. Sie steigt, wenn eine Armee einen Konflikt gewinnt (stolze Kämpfer sind gute Kämpfer), und sinkt, wenn eine Armee eine Niederlage erleidet.

Für jede Armee wird außerdem eine **Alters**-Einschätzung durchgeführt, die bei null Prozent zum Zeitpunkt der Aufstellung beginnt, und für jeden vergehenden Monat um ein Prozent steigt. Diese Einschätzung mißt nicht nur das Alter, sondern eine Kombination von **Verschleiß** und **Erfahrung**. Für etwa zwei Jahre nehmen Erfahrung und Fähigkeiten zu. Nähert sich die Zahl der 25-Prozent-Marke, dann **verbessert** sich die Geschicklichkeit der Armee. Von diesem Punkt an repräsentiert die Prozentzahl den allmählichen Verfall der Fähigkeiten, da die Ausrüstung der Armee veraltet. Eine Armee löst sich auf, wenn ihr Alter **100** Prozent erreicht hat.

Die beste Taktik beim Auslösen von Konflikten ist es, herauszufinden, aus welchen Einheiten sich die feindliche Armee zusammensetzt, um sie dann mit einer maßgeschneiderten Armeestruktur anzugreifen und zu schlagen. Möchten Sie alles über eine feindliche Armee in Erfahrung bringen, dann **wählen** Sie diese auf der Gebietskarte. Nun erscheint die Info-Tafel mit der Struktur, der Moral und dem Alter der Armee. Damit Sie in der Lage sind, eine Armee aufzustellen, die für die jeweilige Struktur am besten geeignet ist, schlagen Sie im Anhang unter der Überschrift **Eigenschaften der Einheiten** am Ende dieses Handbuches nach, und behalten Sie dabei immer diese einfachen Regeln im Kopf:

- Kämpfen Sie gegen eine kleine Armee, dann erhalten langsame Einheiten möglicherweise nie die Gelegenheit zum Angriff. Benutzen Sie daher Einheiten, die so schnell wie möglich angreifen können (d.h. Artillerie und Flugzeuge).
- Wenn Sie gegen eine große Armee kämpfen, dann erfordern Kämpfe mehr (simulierte) Zeit. Fügen Sie daher Einheiten hinzu, die zwar langsamer sind, aber höhere Gewinnchancen haben (d.h. Infanterie und Panzerung).
- Obgleich man davon ausgehen kann, daß Flugzeuge von der Infanterie nichts zu befürchten haben, so gilt das leider nicht für die Landebahnen. Erreicht die Infanterie Flugplätze, dann kann sie diese mit Leichtigkeit zerstören.
- Setzen Sie nur dann Luftabwehr-Einheiten ein, wenn der Gegner Flugzeuge oder luftgestützte Infanterie benutzt, da diese nichts anderes angreifen können.



Ihr Weltreich überschauen

Im Spielverlauf gibt es zwei Methoden, mit deren Hilfe Sie erfahren können, wie der Krieg sich entwickelt:

Erstens enthält der **Geschichtsbildschirm** Aufzeichnungen über den Verlauf des Krieges. Um ihn abzurufen, drücken Sie das **Geschichts-Icon** (8), das aussieht wie ein Buch. Die obere Bildschirmhälfte enthält ein **Gebietsschaubild**, das anzeigt, wieviele Gebiete jeder Befehlshaber von Monat zu Monat kontrolliert hat. Mit Hilfe der Pfeilknöpfe können Sie seinen Maßstab sowohl vertikal als auch horizontal verändern. Die untere Bildschirmhälfte ist eine **Aufzeichnungs-Tabelle**, die anzeigt, wieviele Konflikte jeder Spieler gewonnen und verloren hat, wie oft jeder Gegner Ihre Gebiete angegriffen hat, und wie oft Sie deren Gebiete angegriffen haben.

Zweitens können Sie bei Erscheinen der Weltkarte das mit einem Panzer versehene **Konflikt-Icon** (C) betätigen, um herauszufinden, wie oft jedes Gebiet seit Kriegsbeginn schon angegriffen, eingenommen und/oder besetzt worden ist. Die Karte enthält die folgenden Farbcodierungen: **Dunkelgrüne** Gebiete sind bisher von Konflikten unberührt geblieben, **blaugrüne** Gebiete waren in der Vergangenheit von Konflikten betroffen (je **leuchtender** die Farbe, desto öfter wurde in das Gebiet schon einmarschiert) und **orangefarbene** Gebiete befinden sich momentan in einem Konflikt.

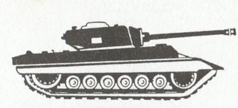
Die Runde beenden und das Spiel abschließen

Das Spiel verläuft in Runden, wobei jeder Spieler pro Monat eine Runde bekommt. Sie können Armeen nur während Ihrer Runde plazieren und bewegen. Haben Sie alle gewünschten Armeen in einer Runde aufgestellt und bewegt, dann drücken Sie das **Runde Beenden-Icon** (9), um die Steuerung an den nächsten Spieler weiterzugeben. Dieses Icon sieht aus wie ein kleiner “grübelnder” Mann.

Während andere Spieler an der Reihe sind, zeigt die Mitteilungsleiste an, wo sie Armeen aufstellen und bewegen, und wie Konflikte, die Sie mit ihnen austragen, gelöst werden. Die Weltkarte und die Gebietskarte verändern sich außerdem in Echtzeit, während die anderen Spieler ihre Bewegungen durchführen. Sie können das **Pause-Icon** (10) betätigen, das sich direkt rechts vom Runde Beenden-Icon befindet, um das Spiel während gegnerischer Bewegungen zu unterbrechen. Fällt es Ihnen schwer, den Handlungen des Gegners zu folgen, dann können Sie diese verlangsamen (schlagen Sie dazu bitte im Kapitel **Spieloptionen** nach).

Ein Spieler wird dann aus dem Spiel ausgeschlossen, wenn er alle seine Gebiete und Armeen verloren hat. Aus diesem Grund wird das Spiel solange fortgesetzt, bis Sie **siegen** (indem Sie alle anderen Spieler ausschalten) oder **verlieren** (wenn Sie alle Ihre Gebiete und Armeen verlieren). Wenn Sie gelegentlich während des Spiels einen Tip benötigen, dann können Sie mit Hilfe des **Optionen-Icons** (1) um Rat fragen. Viel Glück!

SPIELOPTIONEN



Alle Spieloptionen laufen über ein Icon: das **Optionen-Icon** (1), das mit dem Buchstaben "I" gekennzeichnet ist. Das Drücken dieses Icons ruft fünf weitere Icons auf, die die folgenden Aufgaben erfüllen:

Blaue Diskette	Lädt ein Spiel
Rote Diskette	Sichert das momentane Spiel
"Neues Spiel"	Beendet das momentane Spiel und kehrt zur Startoptionen-Tafel zurück
Schnecke	Ändert die Spielgeschwindigkeit und scrollt durch die Geschwindigkeitseinstellungen
"Abbrechen"	Zu DOS abbrechen
"I"-Icon	Die Konfigurationseinstellungen ändern

Laden oder sichern Sie ein Spiel, dann erscheint eine **Verzeichnis**-Tafel. Sie können mit Hilfe der Tastatur einen Namen eingeben oder einfach einen der Dateinamen in der erscheinenden Datei-Liste anklicken.

Die **Spielgeschwindigkeitseinstellung** steuert, wie schnell die Bewegungen Ihres Gegners angezeigt werden und wie schnell Satellitengefechte (als Teil eines Spiels mit vollständiger Komplexität) ablaufen. Die **Scrollgeschwindigkeit** bestimmt, wie schnell Sie über Spielkarten scrollen können.

Das **"I"-Icon** auf dieser Tafel zeigt eine weitere Tafel mit zusätzlichen Optionen:

Bestätigungen	Steuert, ob der Computer Sie auffordert, unumkehrbare Handlungen zu bestätigen. Sollte nur bei erfahrenen Spielern ausgeschaltet werden.
Soundeffekte	Schaltet Soundeffekte ein und aus.
Musik	Schaltet die Musik ein oder aus.
Animationen	Schaltet die Animation ein und aus. Schalten Sie diese Funktion aus, dann läuft das Spiel auf langsameren Geräten schneller ab.
Verbindung aktiv	Zeigt an, ob die Verbindung zwischen zwei Geräten aktiviert ist. Wird nur bei Spielen mit Modem und Nullmodem eingesetzt. (Schlagen Sie im Kapitel **Spiel mit Modem und Nullmodem** nach, wenn Sie Einzelheiten möchten.)
Tips	Ruft eine Tafel mit hilfreichen Tips zum Gewinnen des Spiels auf.

WAHLWEISE: REVOLUTIONEN

In diesem Kapitel wird erläutert, wie Sie einem einfachen Spiel die spannungsfördernde Aussicht auf Revolutionen hinzufügen können.

Hätten Sie gerne ein bißchen Aufruhr in einem einfachen Spiel, dann stellen Sie die Option **Revolutionen** auf der Startoptionen-Tafel bei Spielbeginn einfach nicht auf "Keine" ein. Die von Ihnen gewählte Einstellung bestimmt, wie oft Revolutionen ausbrechen.

Mit eingeschalteter Revolutionen-Option erhält jedes Gebiet das Potential, sich gegen die Tyrannei des momentanen Herrschers aufzulehnen. Dieses Potential wird in Prozenten gemessen und nennt sich **Aufruhr**. Ist die Rate hoch genug, und es befindet sich keine Armee in diesem Gebiet, dann bricht eine Revolution aus. Ist die Rate hoch, aber es befindet sich eine Armee in diesem Gebiet, dann beginnen einzelne Einheiten aus der Armee zu desertieren. Haben sich alle aus dem Staub gemacht, dann erhalten Sie die Mitteilung "Armee desertiert", woraufhin möglicherweise eine Revolution stattfindet. Revolutionen und Aufruhr-Berechnungen haben im Spiel eine eigens für sie reservierte Runde, die am Monatsende stattfindet.

Ein von einer Rebellion heimgesuchtes Gebiet verfärbt sich **lila**, und "wirft" den momentanen Eigentümer "hinaus". Daraufhin verbleibt das Gebiet für eine willkürliche Zeitspanne im Zustand der Rebellion, bis es wieder **neutral** wird (und sich sein Terrain **braun** verfärbt).

Eine Revolution tendiert dazu, sich in benachbarte Gebiete **auszubreiten**. Ist die Aufruhr-Rate in diesen Gebieten hoch, dann ist die Chance, daß die Revolution übergreift, größer. Dies bedeutet, daß Armeen sich veranlaßt sehen, in angrenzende Gebiete zu desertieren und so zu Vorläufern der Revolution werden. Eine Revolution wird schwächer, je weiter sie sich ausbreitet, daher kann sie nur auf eine begrenzte Fläche übergreifen, bevor sie erlischt.

Aufruhr läßt naturgemäß im Lauf der Zeit nach, wird aber wieder stärker, wenn jemand in ein Land einmarschiert. Ist ein Gebiet besetzt, dann ist die Wahrscheinlichkeit eines Aufstandes geringer, seine Aufruhr-Rate nimmt jedoch etwas langsamer ab. Befindet sich ein Gebiet neben einem anderen Gebiet, in dem ein Aufstand tobt, dann ist die Wahrscheinlichkeit eines Aufstandes in diesem Land **höher**.

In einem einfachen Spiel können Sie Aufstände und Revolutionen kaum kontrollieren. Bricht eine Revolution aber neben einem Ihrer Gebiete aus, dann versichern Sie sich, daß Ihr Gebiet besetzt ist (damit sich die Revolution nicht auf Ihre Gebiete ausbreitet). Benutzen Sie die unten beschriebenen Funktionen, um über momentane Aufruhr-Chancen und potentielle "Unruheherde" auf dem laufenden zu sein.

Erstens können Sie die Aufruhr-Chancen in den Gebieten eines jeden Spielers aufrufen, indem Sie Zugriff auf die Weltkarte nehmen und das **Aufruhr-Icon** (D) drücken, das aussieht wie eine geballte Faust. **Rot** steht auf der Karte für Aufruhr in eigenen Gebieten, **Grün** bezeichnet Aufruhr in den Gebieten des Gegners. Je leuchtender die Farbschattierung, desto **schlimmer** der Aufruhr. **Dunkelgrün** markiert neutrale Gebiete sowie Gebiete ohne Aufruhr. **Lila** markiert Gebiete, in denen sich gerade eine Rebellion abspielt.

Zweitens können Sie Gebrauch von der **Info-Tafel** machen, um die momentane Aufruhr-Rate eines Gebietes einzusehen. Erscheint eine Info-Tafel, dann drücken Sie das durch einen **Spion** bezeichnete Icon. Nun sollte die Aufruhr-Rate für das ausgewählte Gebiet erscheinen. Dieser Vorgang verändert auch die Mini-Karte, die nun Farbcodierungen für **Konflikt** und **Aufruhr** enthält. Das Betätigen des **Spion**-Knopfes läßt die Mini-Karte wieder zu ihrem normalen Zustand zurückkehren und zeigt wieder die Gebiets-Liste.

Schließlich zeigen die **Aufzeichnungstabellen** am unteren Rand des Geschichts-Bildschirms außerdem an, unter wie vielen Revolutionen jeder Spieler schon gelitten hat.

Hinweis: In einem einfachen Spiel sind Sie nicht wirklich dafür ausgerüstet, mit Aufruhr und Revolutionen umzugehen. Ihr Gebrauch ist für ein einfaches Spiel nicht empfehlenswert, insbesondere bei höheren Einstellungen. Möchten Sie sich der Herausforderung von Revolutionen stellen, dann empfehlen wir Ihnen, ein Spiel mit **reduzierter Komplexität** zu versuchen, welches im folgenden Kapitel erklärt wird.



DAS SPIEL MIT REDUZIERTER KOMPLEXITÄT

Einem einfachen Spiel werden zwei Dinge hinzugefügt, um daraus ein Spiel mit reduzierter Komplexität zu machen: **Diplomatie** und ein **Geheimdienst**. Beide werden im folgenden erläutert.

Diplomatie

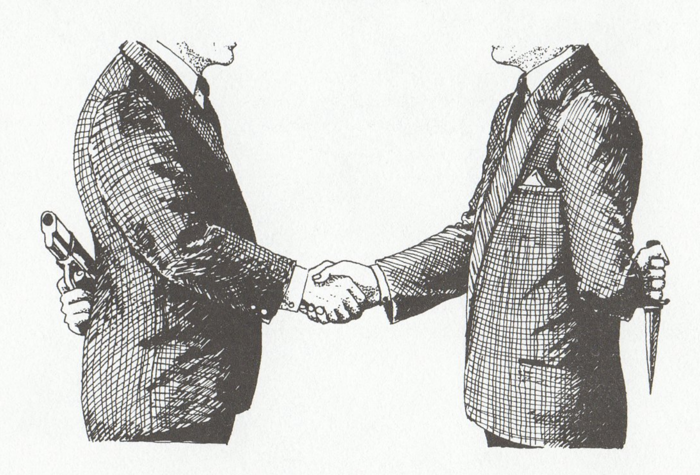
Diplomatie wird in einem Spiel mit reduzierter Komplexität eingesetzt, um zwei Arten von Verträgen zu erhalten:

- **Bündnisse** sind Verträge, in denen zwei Befehlshaber darauf verzichten, sich gegenseitig anzugreifen.

- **Pakte** sind Verträge, in denen zwei Befehlshaber übereinkommen, sich nicht gegenseitig anzugreifen **und** einen Angriff gegen einen gemeinsamen Gegner zu führen.

Über den **Diplomatie-Bildschirm** können Sie auf diese Funktionen Zugriff nehmen. Um zu diesem Bildschirm zu gelangen, drücken Sie das **Diplomatie-Icon** (6) auf der Icon-Leiste, das durch die Abbildung eines Händedrucks gekennzeichnet ist. Die untere Hälfte dieses Bildschirms zeigt einen für Ihre Regierung gedachten **Vertragsbericht**. Ihm können Sie entnehmen, wieviel Vertrauen andere Spieler in Sie haben und ob Sie bereits mit ihnen Verträge abgeschlossen haben.

Zwei der Knöpfe am oberen Bildschirmrand gestatten es Ihnen, einem Gegner ein **Bündnis** oder einen **Pakt** anzubieten. Wählen Sie eine dieser Funktionen, dann erscheinen Tafeln, auf denen Sie wählen können, um **welche** Befehlshaber es sich handeln soll und für welchen **Zeitraum** die Verträge andauern sollen.



Dies sollte bei Verträgen beachtet werden:

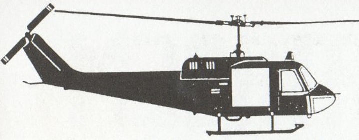
- Sie können jeweils mit nur einem Spieler einen Vertrag eingehen.
- Pro Runde haben Sie nur einen Versuch, allen anderen Spielern einen Vertrag vorzuschlagen.
- Es kann auch geschehen, daß einer Ihrer Gegner **Ihnen** über eine Mitteilungstafel einen Vertrag vorschlägt. Es ist einzig und allein Ihre Entscheidung, ob Sie ihn annehmen oder ablehnen.
- Ein Vertrag wird dann als gebrochen betrachtet, wenn einer der verbündeten Spieler das Gebiet seines Bündnispartners angreift, solange der Vertrag noch gültig ist.
- Sollte ein computergesteuerter Heerführer den Eindruck haben, sein Verbündeter greift das im **Pakt** ausgemachte Angriffsziel nicht mit der gleichen Vehemenz an wie er selbst, dann beklagt er sich unter Umständen und erklärt den Vertrag für aufgehoben.
- Bedenken Sie, daß die computergesteuerten Spieler unterschiedliche Persönlichkeiten haben, die bestimmen, wann sie sich entschließen, Verträge anzubieten, anzunehmen, abzulehnen, ihnen Folge zu leisten oder sie zu brechen. Einige Befehlshaber brechen ihr Wort häufiger als andere.

Geheimdienst und geheimdienstliche Treffen

In einem Spiel mit reduzierter Komplexität wird Ihnen Information über andere Spieler nicht einfach geschenkt. Sie müssen Ressourcen investieren, um Informationen herauszufinden. Dies ist die Aufgabe Ihrer Geheimdienst-Operation, die zwei Funktionen hat: **Informationen einzuholen** und **Spezialtruppen** zusammenzustellen (die gesondert erklärt werden).

Es ist der erste Schritt bei der Durchführung einer geheimdienstlichen Operation, diese mit **Ressourcen** zu versorgen. Kehren Sie zum **Logistik-Bildschirm** zurück (indem Sie das Logistik-Icon (5) betätigen), und erhöhen Sie die Ausgaben für den **Geheimdienst**. Es handelt sich um den dritten der am oberen Bildschirmrand aufgelisteten Unterstützungsbeträge. Je mehr Ressourcen Sie aufwenden, desto größer wird Ihr Geheimdienstbüro.

Nachdem Sie die Ressourcen für den Geheimdienst festgelegt haben, überprüfen Sie mit Hilfe des **Geheimdienstbericht-Bildschirms**, wie diese ausgegeben werden. Um Zugang dazu zu erlangen, drücken Sie den **Geheimdienst-Knopf**, der aussieht wie ein kleiner, eine Zeitung lesender Spion. Die obersten vier Knöpfe in der oberen Bildschirmhälfte aktivieren informationensammelnde Abschnitte für jeden Gegner (natürlich nur, falls Sie überhaupt vier Gegner haben). Ihre Ressourcen werden zwischen allen Abschnitten, deren Knöpfe gedrückt sind, gleichmäßig aufgeteilt. Wählen Sie mehrere Abschnitte, dann erhält jeder eine geringere Menge Ressourcen und holt somit weniger Informationen ein. Die Abschnitte weiten sich mit der Zeit allmählich aus, wenn mehr Informationen aufgedeckt werden, und schrumpfen wieder, wenn ihnen die Ressourcen entzogen werden.



Jeder Abschnitt besitzt eine prozentuale Messung, die feststellt, wie umfassend Ihre (einen bestimmten Gegner betreffende) Information ist. Diese Vollständigkeits-Messung bestimmt, zu welchen Arten von Information über einen bestimmten Gegner Sie Zugang haben, was sich auf die folgenden Teile des Spiels auswirkt:

Info-Tafel (Gebiete)

Je nach Vollständigkeits-Level eines Befehlshabers befinden sich die Aufruhr-Raten für seine Gebiete (wie in der Info-Tafel angegeben) auf einer dieser vier Detailebenen:

Vollständigkeit	Aufruhr-Information
0%	Keine
1 - 19%	Keine/einige
20 - 39%	Keine/weniger als 5 0%/mehr als 50%
40 - 100%	Genauer Prozentsatz

Info-Tafel (Armeen)

Je nach Vollständigkeits-Level eines Befehlshabers zeigt die Info-Tafel für eine seiner Armeen Informationen unterschiedlichen Umfangs:

Vollständigkeit	Armee-Information
0 - 9%	Keine
10 - 29%	Anzahl der Einheiten in der Armee
30 - 49%	Anzahl der Einheiten in der Armee, Moral,Alter
50 - 100%	Genaue Zusammensetzung, Moral, Alter

Weltkarte

Je nach Vollständigkeits-Level eines Befehlshabers zeigen die auf der Weltkarte benutzten Farbcodierungen, die die **Aufruhr**-Zahlen dieser Gebiete anzeigen, eine der drei Detailebenen:

Vollständigkeit	Aufruhr-Farbcodierung
0%	Dunkelgrün = unbekannt
1 - 39%	Dunkelgrün = keine, hellblau = einige
40 - 100%	Dunkelgrün = keine, grün = niedrig, leuchtend-grün = hoch

Mitteilungsleiste

Haben Sie 30% oder mehr geheime Informationen über einen Befehlshaber gesammelt, dann zeigt die Mitteilungsleiste immer dann eine Mitteilung, wenn dieser **Spezialtruppen** in einem Gebiet einsetzt. (Einzelheiten dazu erfahren Sie weiter hinten im Handbuch.)

Befehlshaber-Bericht

Am unteren Rand des **Geheimdienstbericht-Bildschirms** erscheint das Portrait eines Ihrer Gegner. Betätigen Sie die **Pfeilknöpfe**, um auch für andere Befehlshaber Berichte zu wählen. Bestimmen Sie mit Hilfe dieser Berichte, zu welchen Taten ein Gegner in der nahen Zukunft fähig ist, und was er aller Wahrscheinlichkeit nach unternehmen wird. Mit wachsendem Vollständigkeitslevel eines Befehlshabers werden diese Punkte dem Bericht hinzugefügt:

Vollständigkeit Bericht	**Zusätzliche Information zum**
0 - 4%	Keine
5 - 14%	Ist der Befehlshaber gefestigt, unsicher oder gestört?
15 - 19%	Chance, den Befehlshaber zu destabilisieren
20 - 24%	Stimmung des Befehlshabers
25 - 29%	Menge an Informationen, die er über Sie besitzt
30 - 39%	Gelagerte Ressourcen
40 - 49%	Zahl der nicht im Einsatz befindlichen Spezialtruppen-Einheiten
50 - 100%	Verträge mit anderen Gegnern

Durch die zweite Zeile des Befehlshaberberichtes können Sie etwas über den momentanen Gemütszustand eines jeden Computer-Spielers in Erfahrung bringen. Die **Stabilität** des Befehlshabers wird an der linken Seite gezeigt. Jeder Computer-Spieler kann in den Wahnsinn getrieben werden, und diese Einschätzung zeigt, wie nahe er diesem schon ist. Es gibt drei Stabilitäts-Einschätzungen: **gefestigt** (geringe Wahrscheinlichkeit des Wahnsinns), **unsicher** (große Wahrscheinlichkeit des Wahnsinns) und **gestört** (völlig verrückt).

Die **Stimmung** des Befehlshabers wird rechts dargestellt. Sie wirkt sich auf die Art und Weise aus, wie er an das Spiel herangeht. Es gibt zwei grundsätzliche Stimmungen, in der sich gefestigte Spieler befinden können:



Aggressiv Mehr Ressourcen für die Armeen aufwenden, Armeen aggressiv einsetzen; weniger Ressourcen für Geheimdienst ausgeben.

Defensiv Keine Kämpfe initiieren, legen Sie sich stattdessen einen Vorrat an Armeen an, und reißen Sie sich neutrale Gebiete unter den Nagel. Geben Sie mehr für den Geheimdienst aus, und lösen Sie in angrenzenden gegnerischen Gebieten Aufruhr aus.

In bestimmten Situationen kann es vorkommen, daß die Spieler vorübergehend in eine von drei besonderen Stimmungen verfallen:

Expansionistisch Sieht ein Befehlshaber, daß es in der Welt zahlreiche neutrale Gebiete gibt, dann versucht er, diese so schnell wie möglich an sich zu reißen.

Verzweifelt Ist ein Befehlshaber sehr schwach, dann lagert er seine Ressourcen und konzentriert sich nur darauf, überhaupt am Leben zu bleiben, bis er in angrenzende Gebiete "ausbrechen" kann.

Rachsüchtig Wird ein Befehlshaber ständig angegriffen, dann kann er Rache erklären und seine Anstrengungen darauf konzentrieren, denjenigen anzugreifen, der ihn in letzter Zeit am häufigsten attackiert hat.

In der dritten Zeile des Befehlshaber-Berichts wird die Wahrscheinlichkeit eines Befehlshabers, dem **Wahnsinn** zu verfallen, aufgelistet. Die Prozentzahl mißt seine Stabilität. Wird ein Befehlshaber für einige Zeit kaum angegriffen, dann sinkt diese Prozentzahl möglicherweise. Wird ein Befehlshaber eine Zeitlang häufig angegriffen, dann steigt die Prozentzahl. Erreicht sie 100 Prozent, dann ist der Befehlshaber **gestört** und fällt damit in eine von drei Kategorien ein:

Wahnsinn Der Befehlshaber ist "komplett verrückt" — er ist handlungsfähig.

Paranoid Der Befehlshaber wird ultra-defensiv, kauft Unmengen von geheimen Informationen, und benutzt zahlreiche Spezialtruppen. Er bietet immer wieder Verträge an, akzeptiert jedoch selten welche von seinen Gegnern.

F
anatisch Der Befehlshaber wird äußerst angriffslustig, kauft Unmengen von Armeen und greift einen speziellen Gegner an. Das Ziel seiner Angriffe kann entweder jemand sein, an dem Rache geübt werden soll, jemand, der vor kurzem angegriffen hat oder, völlig willkürlich, ein beliebiger Spieler.

Die Wahrscheinlichkeit des Wahnsinns kann sogar die 100-Prozent-Marke übersteigen. Je weiter sie die 100 überschreitet, desto länger dauert der resultierende Wahnsinn an. Ist ein Befehlshaber gestört, dann wird seine Wahrscheinlichkeit des

Wahnsinns als Null Prozent dargestellt (da er sowieso schon "völlig durchgedreht" ist).

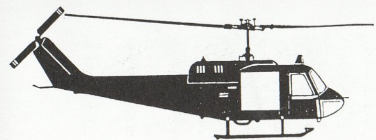
Die anfängliche Stabilität und Stimmung eines jeden Computer-Befehlshabers, und die Chancen, daß er während des Spiels in bestimmte Stimmungen und Zustände abdriftet, werden durch seine **Persönlichkeit** bestimmt. Daher reagiert jeder Befehlshaber in identischen Situationen leicht unterschiedlich.

Spezialtruppen & Aufruhr manipulieren

Ihre geheimdienstlichen Operationen haben die zweite Funktion, versteckte geheimdienstliche Mannschaften zu versammeln: die **Spezialtruppen**. Diese Einheiten können an einem beliebigen Ort in der ganzen Welt eingesetzt werden, und gestatten Ihnen so, Ihre Gegner aus dem Inneren anzugreifen.

Um einige Spezialtruppen aufzustellen, kehren Sie zur oberen Hälfte des **Geheimdienstbericht-Bildschirms** zurück, und wählen Sie den untersten Knopf (unterhalb der vier Abschnitt-Knöpfe). Ist dieser Knopf gedrückt, dann erhalten alle Spezialtruppen den gleichen Anteil Ihrer geheimdienstlichen Ressourcen, genau wie Ihre Abteilungen zur Sammlung geheimer Information. Die hier aufgelistete Zahl gibt die Anzahl der **Spezialtruppeneinheiten** an, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen. Diese Zahl steigt oder fällt (innerhalb einiger Runden) in dem Maße, wie die Zahl der für die Spezialtruppen bereitgehaltenen Ressourcen sich ändert. Jede von Ihnen unternommene verdeckte Aktivität erfordert eine bestimmte Anzahl dieser Einheiten. Diese werden von Ihren verfügbaren Einheiten abgezogen, wenn Sie diese Aktivität beginnen und tauchen einen oder zwei Monate später wieder auf. Sie können insgesamt bis zu **zwanzig** Spezialtruppeneinheiten besitzen, müssen jedoch mindestens ein Prozent Information über den Gegner eingeholt haben, um gegen ihn Spezialtruppen einsetzen zu können.

Eine der zwei Möglichkeiten, Spezialtruppen einzusetzen, ist die **Erhöhung** oder **Senkung** der Aufruhr-Raten in einzelnen Gebieten. Das Stiften von Aufruhr erhöht die Chancen für den Ausbruch einer Revolution in einem Gebiet. Das Dämpfen von Aufruhr beruhigt ein Gebiet und verringert die Chancen für eine Revolution. Obwohl Sie diese Befehle in jedem gewünschten Gebiet erteilen können, sollten Sie lieber dabei bleiben, Aufruhr in gegnerischen Gebieten zu stiften und auf Ihren eigenen Gebieten zu dämpfen (versteht sich eigentlich von selbst).



Das Anstiften und Dämpfen von Aufruhr geschieht auf der Gebietskarte. Drücken Sie das **Aufruhr-Stiften-Icon** (G), das aussieht wie eine erhobene Faust, oder das **Aufruhr-Dämpfen-Icon** (H), das aussieht wie eine Hand, die eine Rose hält. Der Mauszeiger verwandelt sich, um anzuzeigen, welches Icon Sie gewählt haben. Wählen Sie nun ein Gebiet (auf dieselbe Art, wie sie es wählen, um eine Armee zu plazieren), um in ihm **eine** Spezialtruppen-Einheit einzusetzen. Denken Sie daran, die **obere linke Ecke** eines jeden Zeigers zu benutzen. Wählen Sie mehrere Gebiete, dann können Sie mehr als eine Einheit einsetzen. Sie erhalten eine Mitteilung, wenn Ihnen die Einheiten ausgehen. Drücken Sie den **rechten** Mausknopf, wenn Sie den Vorgang abgeschlossen haben.

> **Hinweis:** Sie können Spezialtruppen nur während Ihrer eigenen Runden einsetzen.

Eine Einheit, die eingesetzt wurde, um in gegnerischem Gebiet Unruhe zu stiften, verschlimmert den Aufruhr um die Prozentzahl der über den Gegner eingeholten geheimen Informationen plus fünf.
Besitzen Sie beispielsweise 35% geheime Informationen über einen Gegner, dann würde eine in einem seiner Gebiete eingesetzte Einheit den Aufruhr um 40% verschlimmern. Setzen Sie Spezialtruppen in einem **unbesetzten** Gebiet mit sehr großer Unruhe ein, dann besteht die Wahrscheinlichkeit, daß Sie augenblicklich eine Revolution auslösen. Weitere Auswirkungen hoher Aufruhr-Raten werden im Kapitel **Revolutionen** erklärt. Eine in einem Gebiet eingesetzte Einheit, die den Aufruhr dämpfen soll, wird ihn um 25% senken.

> **Warnung:** Eine Einheit, die in einem Ihrer eigenen Gebiete eingesetzt wird, um Aufruhr zu stiften, erhöht die Aufruhr-Rate um 100% (da Sie Ihre Gebiete in und auswendig kennen). Passen Sie also immer gut auf!

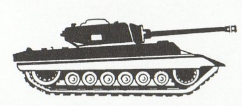
Einen feindlichen Befehlshaber destabilisieren

Als zweite Möglichkeit können Spezialtruppen zu dem Zweck eingesetzt werden, gegnerische Befehlshaber zu destabilisieren — d.h. die Wahrscheinlichkeit eines Computer-Spielers, dem Wahnsinn zu verfallen, zu erhöhen und ihn letztlich in einen gestörten Zustand zu versetzen.

Um einen Gegner zu destabilisieren, kehren Sie zum **Diplomatie-Bildschirm** zurück. Wählen Sie die Option unterhalb der beiden Vertrags-Knöpfe, und wählen Sie dann auf der erscheinenden Tafel einen Befehlshaber, der destabilisiert werden soll. Sie benötigen **fünf** Spezialtruppeneinheiten, um einen Befehlshaber zu destabilisieren.

Die Chance, einen Befehlshaber erfolgreich zu destabilisieren, beruht einzig und allein darauf, wieviel geheime Informationen Sie über ihn eingeholt haben. Ist Ihre geheime Information zu 50 Prozent vollständig, dann haben Sie eine 50-prozentige Erfolgschance. Die erfolgreiche Destabilisierung erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Befehlshabers, dem Wahnsinn zu verfallen, um **fünfzehn** Prozent. Übersteigt diese 99 Prozent, dann ist die Person gestört.

DAS SPIEL MIT VOLLSTÄNDI-GER KOMPLEXITÄT



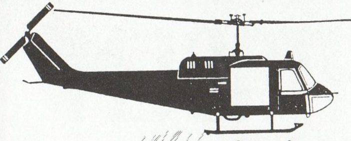
Zwei Dinge werden einem Spiel mit reduzierter Komplexität hinzugefügt, wenn Sie die vollständige Komplexität wählen. Die Fähigkeit, Konflikte zu beobachten und die Fähigkeit, **Satellitenkämpfe** auszufechten. Beide werden im folgenden erklärt.

Konflikte beobachten
Konflikte können in einem Spiel mit vollständiger Komplexität ohne weiteres von einem bis zu mehreren Monaten andauern, bevor sie gelöst werden, was jedoch auch von der Größe der involvierten Armeen abhängt. Dies begrenzt Ihre Geschwindigkeit beim Erobern der Welt, da Sie sich durch gerade im Konflikt befindliche Gebiete nicht hindurchbewegen können. Andererseits gestattet es Ihnen, zuzusehen, wie sich ein Konflikt entwickelt und sogar einen Rückzugsbefehl zu erteilen, wenn nicht alles nach Plan verläuft.

Möchten Sie zusehen, wie Konflikte ausgefochten werden, dann benötigen Sie Zugang zum Militärbericht. Mit Hilfe des **Militär-Icons** (4), das mit drei gelben Sternen gekennzeichnet ist, rufen Sie diesen Bildschirm ab. Die obere Bildschirmhälfte liefert Ihnen einen Überblick über Ihre militärischen Truppen. Die untere Bildschirmhälfte berichtet über alle Konflikte, in die Sie momentan verwickelt sind. Gehen Sie sie der Reihe nach mit Hilfe der **Pfeilknöpfe** durch. Möchten sie einen bestimmten Kampf **anschauen** oder **verbergen**, dann schalten Sie den "Zuschauen?"-Knopf unterhalb des Berichtes dementsprechend um. Benutzen Sie den Knopf "Neue Konflikte anschauen?" oberhalb des Berichtes, um zu wählen, welche zukünftigen Konflikte angeschaut oder verborgen werden sollen.

> **Hinweis:** Es dauert immer noch Monate, einen verborgenen Konflikt abzuschließen, Sie erfahren über die Mitteilungsleiste auf dem Hauptbildschirm jedoch nur sein Ende (also wer gewonnen und wer verloren hat).

Entscheiden Sie sich dafür, einen Konflikt zu beobachten, dann erhalten Sie einen monatlichen **Konflikt-Bericht**. Der Bericht beginnt, indem er die zwei Armeen zeigt sowie das Gebiet, um das die beiden kämpfen. **Drücken** Sie den Mausknopf, um fortzufahren. Nun erscheint eine neue Tafel mit den **Strukturen** der zwei Armeen und einer Mitteilungstafel am unteren Ende. Auf der Mitteilungsleiste finden Sie eine Liste mit dem momentanen Monat, der momentanen Konfliktrunde, der Anzahl der Angriffe, die jede Seite in diesem Monat verkraften muß (diese werden durch die Größe jeder Armee bestimmt) und schließlich Listen mit dem Ausgang eines jeden Angriffs. Eine Einheit wählt bei einem Angriff einen Gegner und versucht, gegen diesen den Kampf zu eröffnen, wobei es zu drei Ergebnissen kommen kann: **kann** den Gegner **nicht erreichen**, **erfolgloser** Angriff, **vernichtet** oder **nimmt Gegner gefangen**. Einheiten werden ohne Umschweife direkt zerstört, nicht nur beschädigt.



Hinweis: In einem Spiel mit vollständiger Komplexität kommt den "**Runden**", die in einem einfachen Spiel dazu verwendet werden, einen Konflikt zu berechnen, weitaus mehr Bedeutung zu. Eine Runde steht für einen Monat Spielzeit, in anderen Worten kann also eine Einheit, deren erster Angriff in "Runde drei" stattfindet, bis zum dritten Monat des Konfliktes nicht angreifen. Während eine Einheit darauf wartet, anzugreifen, ist sie mit der oben erwähnten Mitteilung **kann Gegner nicht erreichen** gekennzeichnet.

Ein horizontales Balken-Diagramm stellt dar, wieviel **Boden** beide Seiten jeweils gewonnen haben. Die Seite, deren Farbe einen größeren Teil des Diagramms ausfüllt, hat mehr Gebiete erobert. Bei einem Angriff gewinnen beide Seiten ein wenig an Boden, mehr dagegen, wenn sie eine gegnerische Einheit zerstören. Ein Konflikt endet dann, wenn eine Seite genügend Gebiet dazugewonnen hat, um die Farbe des Gegners vom Balken zu verdrängen, oder wenn eine Seite jede einzelne gegnerische Einheit zerstört hat.

Hinweis: Eine kleinere, beweglichere Truppe ist, wenn Sie an Boden gewinnt, dazu fähig, einer größeren, schwerfälligeren eine Niederlage beizubringen. Sollten Ihre "Goliaths" von den gegnerischen "Davids" geschlagen werden, dann könnte es daran liegen.

Zwischen jedem Angriff in einem Konflikt wird eine Pause eingelegt. Möchten Sie die noch verbleibenden Angriffe so schnell wie möglich hinter sich bringen, dann drücken Sie den **rechten** Knopf. Haben Sie vor, den Konflikt in den kommenden Monaten zu verbergen, dann betätigen Sie den kleinen grauen Knopf. Drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um die Tafel abzubrechen, wenn die Angriffe vorüber sind.

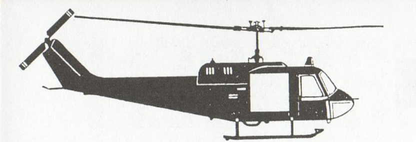
> **Hinweis:** Verläuft ein Konflikt für Sie sehr nachteilig, dann können Sie den Befehl zum Rückzug erteilen und die Armee in eines der angrenzenden, unbesetzten Gebiete abziehen. Leider **sinkt** dabei jedoch die Moral der Armee.

Satellitengefechte

Bei vollständiger Komplexität können Sie einen Ihrer Konflikte in ein Satellitengefecht umwandeln, eine strategische Kampfsimulation, in der Sie jede Einheit Ihrer Armee einzeln steuern. Für Satellitenkämpfe gelten unterschiedliche Regeln, die im weiteren Verlauf noch erklärt werden.

Es gibt zwei Arten, ein Satellitengefecht zu beginnen. Die erste besteht darin, das **Militär-Icon** (4) zu drücken, um Zugriff auf den Militärberichts-Bildschirm zu nehmen, dann den Konflikt, den Sie umwandeln möchten, mit Hilfe der Pfeilknöpfe

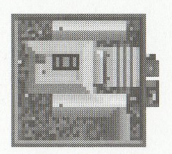




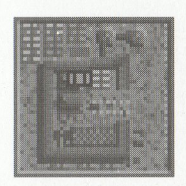
abzurufen, und schließlich den Kampf-Knopf unterhalb des Berichts zu betätigen. Die zweite Art besteht darin, das große, von Terrain bedeckte Icon zu drücken, das auf der Konfliktberichts-Tafel erscheint (siehe oben). In beiden Fällen erstellt der Computer sofort eine **Satellitenkarte**, auf der das Gefecht stattfinden kann und plaziert die Einheiten an die entgegengesetzten Enden.

> **Hinweis:** Sie können jeweils nur **einen** Satellitenkampf ausfechten und keine anderen Funktionen des Spiels wiederaufnehmen, bevor dieses Gefecht beendet ist.

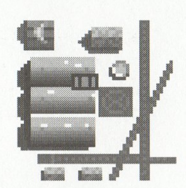
Gefechte werden auf andere Weise ausgetragen als Konflikte. In einem Gefecht ist es das Ziel des Angreifers, die **Kommando-Hauptquartiere** des Gegners zu zerstören, bevor ihm selbst der Nachschub ausgeht oder er alle seine Einheiten verliert. Der Verteidiger hat das Ziel, seine Hauptquartiere solange gegen den Angriff zu verteidigen, bis dem Gegner der Nachschub und die Einheiten ausgehen, während er die Versorgungsstützpunkte des Gegners angreift, um den Kampf zu **verkürzen**.



Kommando-
Hauptquartier



Versorgungsstützpunkt



Flugplatz

Eine **Uhr** am oberen Bildschirmrand mißt, wie lange die Vorräte des Angreifers reichen. Steht die Uhr schließlich auf Null, dann besitzt der Angreifer keine Vorräte mehr, und der Verteidiger hat sein Gebiet gerettet. Durch die Zerstörung eines der Versorgungsstützpunkte des Angreifers wird der Uhr Zeit abgezogen, was seine Kampfzeit reduziert.

Zur Satellitenkarte gelangen Sie, indem Sie das **Satelliten-Icon** (3) auf der Icon-Leiste betätigen. Sie können über diese Karte auf die gleiche Weise wie über die Gebietskarte scrollen. Drücken Sie den rechten Mausknopf, und bewegen Sie den Zeiger an die Ränder der Spielfläche. Auf dieser Karte können Sie jede Einheit und Einrichtung sehen. Zu den Einrichtungen zählen die Kommando-Hauptquartiere, die Versorgungsstützpunkte und die Flugplätze. Es gibt verschiedene Arten von Terrain auf der Satellitenkarte, die darauf Einfluß nehmen, wie sich landgestützte Einheiten bewegen (natürlich betrifft dies die Flugzeuge nicht):

> **Meer** — nicht zugänglich
> **Wälder** — nur für die Infanterie zugänglich
> **Stadt, Hügel, Ackerland, Gebüsch, Wiesen** — haben unterschiedliche Auswirkungen auf die Geschwindigkeit unterschiedlicher Einheiten
> **Straße** — das schnellste Gelände für alle landgestützten Einheiten

Ihre Einheiten sind schlau genug, Hindernisse zu umgehen, sind jedoch am wirkungsvollsten, wenn Sie sie auf problemloseres Gelände dirigieren.

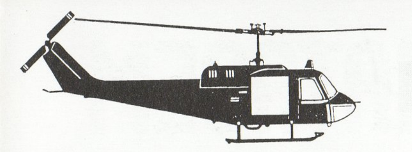
Jede Einheit und jede Einrichtung hat ihre eigene **Identitätsmarkierung**, eine kleine Markierung, die aus drei farbigen Balken besteht. (Die Farbe der Markierung einer Einheit zeigt, wem sie gehört.) Beim ersten Angriff auf eine Einheit oder Struktur beginnt die Markierung zu blinken, und der mittlere Balken verkürzt sich, um Schaden anzuzeigen. Zusätzliche Angriffe lassen den Balken kürzer und kürzer werden. Wenn er ganz verschwunden ist, dann beginnen die äußeren Balken zu schrumpfen. Ist die Farbe aus allen drei Balken gewichen, dann ist die entsprechende Einheit oder Struktur zerstört und von der Karte verschwunden.

Sie erteilen Ihren Einheiten mit Hilfe der folgenden vier Icons, die sich in der Nähe des unteren Randes der Icon-Leiste befinden, Befehle:

> **Hinweis:** Alle diese Icons arbeiten im **Scroll-Modus**. Möchten Sie diesen Modus abbrechen, dann beenden Sie den Befehl, oder drücken Sie den **rechten** Mausknopf.
>
> **Ein weiterer Hinweis:** Erfordert ein Befehl die Wahl einer Einheit auf der Karte, dann nimmt der Mauszeiger eine andere Farbe an und “heftet” sich an eine in Frage kommende Wahl, vorausgesetzt diese befindet sich in der Nähe. Sie können den Zeiger jedoch weiterhin auch zu anderen Einheiten bewegen.

I. **Bewegen (Soldat und Pfeil)** — Wählen Sie mit Hilfe dieses Icons eine zur Bewegung geeignete Einheit. Bewegen Sie nun das Fadenkreuz auf die Einheit, die Sie bewegen möchten. Drücken Sie erst den linken Mausknopf, um sie zu wählen, und klicken Sie dann bis zu vier Orte an, durch die die Einheit sich bewegen soll (Punkte A, B, C und D). Diese Punkte erscheinen auf der Karte, sobald Sie sie wählen. Der Mauszeiger wird rot, wenn Sie während Ihrer Suche nach geeigneten Orten auf eine feindliche Einheit zeigen. Wählen Sie ein Fahrzeug, dann greift Ihre Einheit es an, sobald sie zu diesem Abschnitt ihres Bewegungspfades gelangt. Haben Sie die Punkt-Auswahl beendet, dann drücken Sie den **rechten** Mausknopf, um die Einheit zu befehligen. Nun haben Sie die Möglichkeit, eine weitere Einheit zur Bewegung auszuwählen oder erneut den rechten Mausknopf zu drücken, um die Befehlserteilung zu beenden.

J. **Patrouille** (zwei Soldaten und Pfeile) — Dieses Icon funktioniert genau wie jenes für **Bewegen/Angreifen**, mit dem Unterschied, daß die Einheit, die die Befehle empfängt, sich auf dem Pfad vor und rückwärts bewegt, bis sie weitere Befehle empfängt. (**Hinweis:** Der Patrouillen-Befehl kann Luft-Bodenangriffsmaschinen nicht erteilt werden, genausowenig an bewegliche, luftgestützte Infanterie).



K. **Artillerie einrichten** (Fadenkreuze) — Mit diesem Icon können Sie eine Gegend auswählen, die von einer Artillerie-Einheit bombardiert werden soll. Wählen Sie zuerst das Icon und dann eine Ihrer Artillerie-Einheiten. Nun verwandelt sich das Fadenkreuz in ein großes, quadratisches **Zielgitter**. Plazieren Sie dieses Gitter über die Gegend, die Ihre Einheit angreifen soll, woraufhin diese auf die feindlichen Einheiten und Einrichtungen in der entsprechenden Gegend feuert. Die Artillerie richtet ihr Ziel zuerst auf die bedeutendste Einheit oder Einrichtung, und setzt den Beschuß bis zur unbedeutendsten fort. (**Hinweis:** Dieser Befehl kann nur an **Leichte und Schwere Artillerie-Einheiten** erteilt werden.)

L. **Verbündete (drei Soldaten in einem "T")** — "Kopieren" Sie mit diesem Icon die Handlungen einer Einheit auf andere. Verrichtet eine Einheit Handlungen, die andere Einheiten ebenfalls durchführen sollen, dann wählen Sie zuerst dieses Icon und dann die Einheit, die diese Handlung gerade durchführt. Danach können Sie andere Einheiten anklicken, um diese sozusagen mit der ersten zu "verbünden". Befindet sich der Mauszeiger über einem brauchbaren Anschnitt, dann färbt er sich **rot**. Die anderen von Ihnen angeklickten Einheiten müssen dieselben Fähigkeiten besitzen wie die erste. Lufteinheiten können sich beispielsweise nicht der Infanterie anschließen, Infanterie kann sich nicht mit Artillerie verbünden, usw.

Über das bloße Befolgen von Befehlen hinaus besitzen die Einheiten ihre eigene Intelligenz und reagieren selbständig auf unmittelbare Notfälle in ihrer Umgebung. In der Nähe befindliche Einheiten verteidigen beispielsweise automatisch ihr Kommando-Hauptquartier, wenn dieses angegriffen wird.

Das Gefecht auf dem Kampfschauplatz wird auf zweierlei Art gezeigt. Einheiten, die gegen andere Einheiten kämpfen oder Einrichtungen angreifen, sind durch ein **schwarz-gelbes** Quadrat gekennzeichnet. Während die Einheiten kämpfen, können Sie Ihnen keine neuen Befehle erteilen. Außerdem werden von der Artillerie **graue Minen** abgefeuert und landen bei den angepeilten Zielen. Erfolgreiche Treffer werden durch Explosionen angedeutet, während Minen, die ihr Ziel verfehlen oder außer Reichweite sind, einfach verschwinden. (Ihre Luftabwehr-Einheiten feuern gestreifte Flugabwehr-Raketen, die genauso funktionieren.)

Ein Kampf zwischen den Einheiten wird auf ähnliche Weise wie ein Konflikt berechnet, jedoch mit zwei Ausnahmen. Erstens ist die Verzögerung bevor eine Einheit angreifen kann (d.h. die "erste Runde", in der sie angreifen kann), nicht mehr im voraus eingestellt. Jetzt wird sie vielmehr durch die Geschwindigkeit bestimmt, mit der Sie Ihre Einheiten in Angriffsentfernung plazieren. Zweitens wird der **Schaden** nun für jede Einheit berechnet, sie wird also nicht auf der Stelle zerstört. **Eine beschädigte Einheit kann nur noch in begrenztem Maße kämpfen und sich verteidigen.** Angriffe auf Einrichtungen werden mit Hilfe desselben Systems berechnet.

Die meisten Einheiten verursachen denselben Schadensgrad, bis auf die folgenden Ausnahmen:

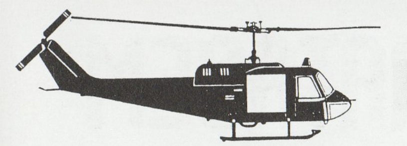
- Greift ein Flugzeug ein anderes an, dann zeigt dies sofortige Wirkung: Eine der beiden Einheiten wird vollständig zerstört.
- Wird bei einem Luftangriff eine Einrichtung getroffen, dann kann dadurch bis zu **vier** Mal schwererer Schaden als im Normalfall verursacht werden.

An dieser Stelle einige zusätzliche Kampfregeln, die Sie wissen sollten:

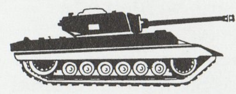
- Wird der Flugplatz einer Maschine im Kampf zerstört, dann werden alle Flugzeuge, die dort ihren Stützpunkt haben, ebenfalls sofort vernichtet.
- Die **luftbewegliche Infanterie** gestattet es Ihnen in einem Satellitengefecht, Ihre Infanterie-Einheiten rasch an die Front zu bewegen. Sie können **einmal** als Hubschrauber bewegt werden, sobald sie ihr Ziel erreicht haben verwandeln sie sich jedoch wieder in gewöhnliche Infanterie-Einheiten. Solange sie die Gestalt von Hubschraubern haben, führen sie jedoch keine Angriffe durch.
- Die Gewinnchance einer Artillerie-Einheit wird durch ihre Entfernung vom Ziel beeinflußt.

Wünschen Sie einen Überblick über die gesamte Karte, dann drücken Sie das **Überblick-Icon** (M), das an der Stelle erscheint, an der sich gewöhnlich das Runde Beenden-Icon befindet, unterhalb der übrigen Satellitenkarten-Icons. Auf der linken Seite erscheint der gesamte Kampfschauplatz, auf der rechten die Kartenlegende. Neben den Namen der Befehlshaber befinden sich die momentane Anzahl von Einheiten auf jeder Seite sowie (in Klammern) die Anzahl der Einheiten, mit der diese den Kampf begonnen haben. Auf dieser Karte können Sie außerdem festlegen, daß der **Computer** an Ihrer Stelle die Befehle an die Einheiten erteilt, oder Sie können das **Gefecht beenden**, indem Sie es wieder in einen Konflikt zurückverwandeln (dabei benutzen Sie die übriggebliebenen Einheiten auf beiden Seiten).

Möchten Sie über jeden Einheiten-Typ mehr erfahren, dann schlagen Sie bitte im Anhang dieses Handbuches unter dem Titel **Eigenschaften der Einheiten nach.**



DIE WELTHERRSCHAFT ERRINGEN



In diesem Kapitel finden Sie einige Tips, die Ihnen zur meisterhaften Beherrschung der Kunst der Welteroberung verhelfen.

- Gleich zu Spielbeginn sollten Sie versuchen, sich so viele neutrale Gebiete wie möglich unter den Nagel zu reißen, wobei Sie mit den großen beginnen. Am besten stellen Sie zu diesem Zweck ganz kleine Armeen auf - jede mit nur einer Infanterie-Einheit — und setzen dafür mehr Ressourcen für die Bewegung ein.

- Als gute allumfassende Strategie erweist sich die Suche nach so vielen großen Gebieten wie möglich, um die herum Sie **Stützpunkte** in der Form von besetzten Gebieten errichten. Mit mehreren Stützpunkten können Sie sich in Ihrer Runde immer in die Richtung ausdehnen, die am wenigsten blockiert zu sein scheint.

- Als weitere brauchbare Taktik erweist sich der Versuch, sich in ein Gebiet auszudehnen, an das nur wenige Gebiete angrenzen. Dadurch erhalten Sie ein Weltreich, dessen Verteidigung nur wenige Punkte erfordert. **Nord-** und **Südamerika** auf der ursprünglichen Karte der Erde sind Beispiele dafür.

- Stellen Sie fest, daß es Ihnen nicht gelingt, in einer Runde so viele Armeen aufzustellen oder zu bewegen wie Sie gerne möchten, dann denken Sie daran, die Unterstützungsbeträge, die auf dem **Logistik-Bildschirm** aufgelistet sind, zu ändern.

- Vergessen Sie nicht, daß die die Bewegungs-Unterstützungsbeträge betreffenden Änderungen erst in der **nächsten** Runde wirksam werden. Wenn sie also vorhaben, die Zahl der in einer Runde bewegten Armeen drastisch zu steigern oder zu verringern, dann planen Sie immer **im voraus**.

- Denken Sie beim Schmieden von Plänen zur Truppenbewegung immer daran, daß Sie Armeen **zusammenschließen** können, um auf diese Art größere und stärkere zu bekommen. Außerdem können Sie eine Armee **halbieren**, und so an mehr als einem Ort gleichzeitig angreifen.

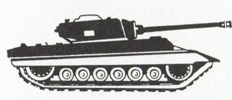
- Bemühen sie sich um Bündnisse mit Spielern, die Sie in der nahen Zukunft erst einmal nicht anzugreifen beabsichtigen. Dies spart Ihnen einige Kopfschmerzen - vorausgesetzt natürlich, Sie können Ihrem “Verbündeten” trauen.

- Es ist empfehlenswert, Ihrer Seite des Paktes einzuhalten. Pakte sind schwieriger abzuschließen als Bündnisse, außerdem hält sich der Computer nur dann an den Pakt, wenn sie das auch tun.

- Die Anstiftung von Revolten in angrenzenden Gebieten ist eine einfache Möglichkeit, diese einzunehmen, ohne es sich mit dem Befehlshaber wirklich zu verscherzen. Holt er jedoch genügend geheime Informationen über Sie ein, dann findet er heraus, was hinter seinem Rücken vor sich geht. Rückt ein Gegner allmählich zu Ihrem Weltreich vor, dann sollten Sie vielleicht Revolutionen in Ihren **eigenen** umliegenden Gebieten auslösen, um gegen den Gegner eine Barriere zu errichten. Ihre Spezialtruppen können diesen Auftrag ohne große Mühe erledigen.



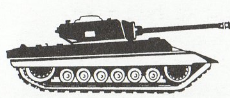
MEHRERE MENSCHLICHE SPIELER



Dieses Spiel kann mit zwei bis fünf menschlichen Spielern am selben Gerät gespielt werden. Starten Sie dazu das Gerät auf die übliche Weise, und wählen Sie **Mehrere Spieler** aus der Startoptionen-Tafel. Nun erscheint der Spielerauswahl-Bildschirm, auf dem Sie Spieler auf die gewöhnliche Art wählen können (indem Sie auf sie zeigen und den **linken** Mausknopf drücken), jetzt können Sie jedoch die Abbildung der **Menschlichen Spieler** mehr als einmal wählen. Der erste von Ihnen gewählte menschliche Spieler erhält den Namen, den Sie mit Hilfe des Befehls **Neuen Namen wählen** eingegeben haben; die übrigen Spieler werden aufgefordert, ihre Namen einzugeben, wenn sie gewählt werden. Während des Spiels kann jeder Spieler in seiner Runde die Maus benutzen.

Hinweis: Spiele mit mehreren menschlichen Spielern sind auf **einfache Komplexität** begrenzt. Revolutionen und Schwierigkeitsgrade können jedoch nach Wunsch eingestellt werden.

MODEM- UND NULLMODEM-VERBINDUNG



Zwei menschliche Spieler können Ihre Geräte unter Gebrauch von Modems oder direkter Serienverbindung für ein Spiel mit mehreren Spielern verbinden. Starten Sie das Spiel dazu auf die übliche Weise, und wählen Sie **Modemverbindung** aus der Startoptionen-Tafel. Nun erscheint der **Modemspiel-Einstellungsbildschirm**, auf dem Sie die Verbindung für die gewünschte Methode konfigurieren können:

Zwei Computer mit Hilfe einer direkten Serienverbindung verbinden:

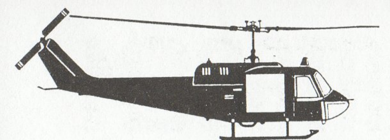
Schließen Sie ein vollständiges Nullmodem-Serienkabel an die Serienports beider Geräte an. Jeder Spieler sollte nun mit Hilfe der Pfeilknöpfe neben **Com Port** die COM-Zahl wählen (entweder 1, 2, 3 oder 4), die sein Serienport benutzt. Daraufhin sollten beide Spieler die Geschwindigkeit festlegen, mit der ihre Geräte kommunizieren, indem sie die eingestellte **Baud-Rate** ändern. Beide Geräte müssen auf dieselbe Kommunikationsrate eingestellt sein. Gültige Raten sind 2400, 4800, 9600 und 19200. Da es sich um eine Direktverbindung handelt, sollte es möglich sein, die schnellsten Raten zu benutzen.

Haben beide Spieler ihre Geräte eingestellt, dann drücken Sie den **Verbindung öffnen**-Knopf, um die Verbindung zu prüfen. Während dieses Vorgangs können Sie sich mit Hilfe der Tastatur gegenseitig Textmitteilungen schicken. Das schwarze Fenster am unteren Bildschirmrand zeigt an, was sowohl Sie (in **blau**), als auch der andere Spieler (in **grün**) eingeben.

Zwei Modembenutzer miteinander verbinden:

Bevor Sie starten, muß klar sein, wer zuerst wählt und wer empfängt. Nun sollte jeder Spieler mit Hilfe der Pfeilknöpfe neben dem **Com Port** die COM-Zahl Ihres Modems (entweder 1, 2, 3 oder 4), wählen. Dann sollten beide Spieler die Geschwindigkeit festlegen, mit der ihre Geräte kommunizieren, indem sie die **Baud-Rate** einstellen. Beide Geräte müssen auf dieselbe Rate eingestellt sein, um miteinander kommunizieren zu können. Gültige Raten sind 2400, 4800, 9600 und 19200. Sie können nur die Geschwindigkeiten wählen, die Ihr Modem akzeptiert (ausgenommen 14000-Baud-Modems, die die Baud-Rate 19200 benutzen können).

Sind Com Ports und Baud-Raten eingestellt, dann sollte der Empfänger den Knopf **Auf Empfang warten** betätigen. Nun versucht der Computer, sein Modem zu initialisieren und auf den Anruf vorzubereiten. Der Sender sollte den Knopf **Nummer wählen** drücken, und dann die Telefonnummer eingeben, die auf der erscheinenden Tafel angewählt wird. Drücken Sie die Return-Taste oder den **rechten** Mausknopf, woraufhin der Computer sich bemüht, sein Modem zu initialisieren und den anderen Spieler anzurufen.



Sobald die Verbindung zwischen den beiden Computern hergestellt ist, können beide Spieler die Verbindung testen, indem Sie mit Hilfe der Tastatur Text eingeben. Das schwarze Fenster am unteren Bildschirmrand zeigt an, was sowohl Sie (in **blau**), als auch der andere Spieler (in **grün**) eingeben.

Sobald die Geräte miteinander verbunden sind sollte der Spieler mit dem schnelleren Gerät den **OK**-Knopf drücken. Dadurch wird er zum **ersten** Spieler, dessen Aufgabe es ist, den Schwierigkeitsgrad einzustellen und die Spieler auszuwählen. (Der andere, **zweite** Spieler muß unterdessen warten.) Der erste Spieler kehrt zum Startoptionen-Bildschirm zurück, kann jedoch nur die Optionen **Unsere Welt spielen**, **Ein Spiel laden** und die drei Schwierigkeits-Optionen (**Geschicklichkeitslevel**, **Komplexität** und **Revolutionen**) wählen. Beim Start eines neuen Spiels müssen Sie die Spieler auf die übliche Art wählen. Der einzige Unterschied ist, daß mit der **Angeschlossener Spieler**-Abbildung (in der linken unteren Bildschirmecke) der zweite Spieler gewählt wird. (Sie sollten natürlich sowohl den menschlichen als auch den angeschlossenen Spieler wählen!)

Verbindungsspiele werden bis auf die folgenden Ausnahmen genau wie Ein-Spieler-Spiele gespielt:

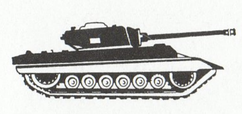
- Jeder Spieler kann nur gegen seine menschlichen Gegner **Satellitenkämpfe** initiieren.
- Sie können mit einem menschlichen Spieler keine **Bündnisse** und **Pakte** eingehen, können jedoch mit einem Computer-Spieler einen Pakt **gegen** einen menschlichen Spieler eingehen.
- Sie haben keine Möglichkeit, ihren menschlichen Gegner zu **destabilisieren**.

Während eines Verbindungsspiels können Sie mit Ihrem menschlichen Gegner "plaudern", indem Sie die **Leertaste** drücken. Dadurch rufen Sie auf **beiden** Geräten eine "Plauder-Tafel" auf. Nun können die Spieler sich in Echtzeit gegenseitig Mitteilungen schreiben. Betätigt einer der beiden Spieler die Return-Taste, dann verschwinden **beide** "Plauder-Tafeln".

> **Hinweis:** Eine "Plauder-Tafel" kann nur aufgerufen werden, wenn beide Spieler den Hauptbildschirm vor sich haben (mit der Welt-, Gebiets- und Satellitenkarte).

Stoßen Sie bei der Kommunikation auf Probleme (d.h. die Geräte beenden die Kommunikation mitten im Spiel, oder Sie haben von vornherein Schwierigkeiten, die Verbindung herzustellen), dann sollten Sie vielleicht versuchen, die Geräte mit einer **niedrigeren** Baud-Rate zu verbinden. Aufgrund des Wesens von Modems und Telefonleitungen kann es vorkommen, daß Verbindungen plötzlich aus Versehen abbrechen, **sichern Sie daher häufig**.

TASTATUR-BEFEHLE

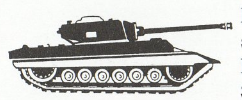


Dieses Spiel kann zwar mit der Tastatur gesteuert werden, dennoch legen wir Ihnen dringend ans Herz, eine Maus zu benutzen. Die meisten Befehle durch die Tastatur werden ausgeführt, indem eine Maus *simuliert* wird. Die Cursor bewegen den Mauszeiger, während die Semikolon-Taste (;) den linken Mausknopf vertritt und die Return-Taste den rechten Mausknopf.

Zusätzlich zur Simulation der Maus sind die folgenden "Schnelltasten" hinzugefügt worden, um das Gameplay sowohl für Maus- als auch für Tastatur-Benutzer zu beschleunigen:

J	Antwortet auf Bestätigungstafeln (Häkchen/ "X"-Knopf) mit "ja"
N	Antwortet auf Bestätigungstafeln mit "nein"
ALT-X	Bricht das Programm ab und kehrt zu DOS zurück

ERKENNE DEINEN GEGNER!



Es ist immer ganz hilfreich, etwas über seine Gegner zu wissen. Daher haben wir zu jedem der neun historischen Befehlshaber ein Persönlichkeitsportrait erstellt. Behalten Sie diese Informationen bei dem Versuch, die neun zu überlisten, immer im Hinterkopf.

Bismarck
Aggressiv, nicht vertrauenswürdig und leicht reizbar. Glaubt an das Sprichwort "Erkenne deinen Gegner."

Julius Caesar
Ein vorsichtiger, aber listiger Herrscher, der eine Vorliebe für Geheimaktionen besitzt.

Höhlenmensch
Ein einfaches Gemüt, kein scharfer Verstand. Er würde Bösartigkeit nicht einmal erkennen, wenn sie ihm persönlich das Bein abbeißen würde.

General Custer
Ein äußerst fähiger Heerführer, zeigt jedoch auf anderen Gebieten Schwächen. Weitgehend harmlos.

Dschinghis Khan
Wütend, labil, nicht vertrauenswürdig. Leitet seine Eroberungen auf die altmodische, barbarische Art.

Henry V.
Ein Diplomat und Heerführer mit kühlem Kopf und klarem Verstand. Nicht dumm!

Abraham Lincoln
Schwer reizbar, verlangt jedoch nach Rache, wenn ihm Unrecht widerfahren ist. Hält die Diplomatie in großen Ehren und verachtet heimliche Unternehmen.

Napoleon
Nervös, aber durch Gegner nicht leicht zu provozieren. Diplomatisch und gleichzeitig hinterhältig.

Königin Viktoria
Ruhig und bedächtig. Besitzt einen ausgeprägten Sinn für Diplomatie und bedient sich häufig heimlicher Unternehmen.

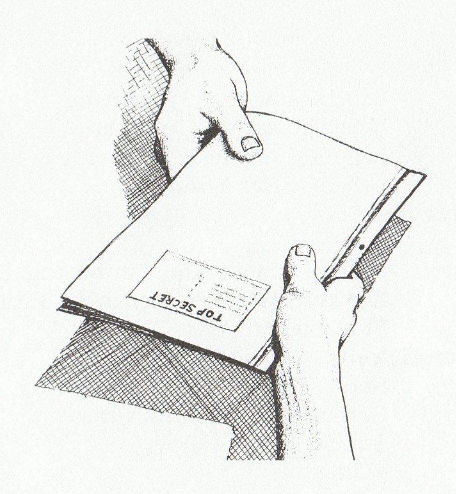
ANHANG: EIGENSCHAFTEN DER EINHEITEN

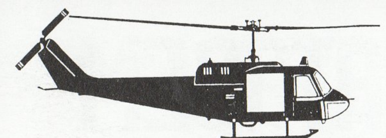
In diesem Anhang finden Sie eine Liste der Statistiken für jeden der zehn im Spiel benutzten Einheiten-Typen.

In untenstehender Auflistung zeigt **Kosten** die Anzahl an Ressourcen-Punkten an, die benötigt werden, um eine Einheit aufzustellen. **Gewinnchance** gibt die annähernde grundsätzliche Chance einer Einheit an, die Abwehrmaßnahmen jeder der zehn Einheiten-Typen zu treffen und zu durchdringen. Dabei werden jedoch Moral und Alter nicht berücksichtigt. (Die Einrichtungen für Satellitengefechte sind in *Kursivschrift* aufgeführt.)

Erster Angriff in einer Runde zeigt eine Auflistung der ersten Runde, in der eine Einheit jede der zehn Einheiten-Typen angreifen kann. "Runden" beziehen sich entweder auf die eigentlichen Runden in einem Spiel mit vollständiger Komplexität oder auf die simulierten Runden in einem einfachen Spiel oder einem Spiel mit reduzierter Komplexität. Diese Zahl bezieht sich nicht auf Satellitenkämpfe. **Bewegungsgeschwindigkeit** gibt schließlich an, wie schnell eine Einheit sich über unterschiedliche Arten von Terrain bewegen kann. Diese Spalte bezieht sich nur auf Satellitengefechte.

Hinweis: Zur Verdeutlichung beziehen sich einige der unten angegebenen Daten auf die folgenden Gruppen im Text: **beliebige Infanterie** (Infanterie, Panzerinfanterie, luftbewegliche Infanterie); **beliebige Panzerung** (leichte Panzerung, schwere Panzerung); **beliebige Artillerie** (Leichte Artillerie, Schwere Artillerie); **beliebige Flugzeuge** (Luftabfangjäger, Luft-Bodenangriffsmaschine); und **beliebige Einrichtung** (Kommando-Hauptquartier, Versorgungsstützpunkt, Flugfeld).





Hinweis: In einem Satellitenkampf sind nur Artillerie, Luftabwehr-Einheiten und Flugzeuge in der Lage, andere Flugzeuge anzugreifen. Infanterie und Panzerung greifen ihre Flugplätze an, daher gelten Bezüge auf angreifende Maschinen nur für berechnete Konflikte.

INFANTERIE

Kosten: 1

Gewinnchancen:

- Gering: beliebige Art der Panzerung
- Mittel: beliebige Art von Infanterie
- Hoch: beliebige Artillerie, Flugzeug und Flugabwehr,*eliebige Einrichtung*

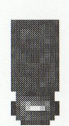
Erster Angriff in der Runde:

- 1: —
- 2: —
- 3: beliebige Infanterie, Panzerung, Artillerie
- 4: beliebiges Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

- Sehr langsam: Wälder
- Langsam: Stadt, Hügel, Ackerland, Gras
- Mittel: Straße

PANZERINFANTERIE



Kosten: 2

Gewinnchancen:

- Gering: beliebige Art der Panzerung
- Mittel: beliebige Art von Infanterie
- Hoch: beliebige Artillerie, Flugzeug & Flugabwehr *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

- 1: —
- 2: beliebige Infanterie, Panzerung, Leichte Artillerie
- 3: Schwere Artillerie, beliebiges Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

- Langsam: Stadt, Hügel
- Mittel: Gebüsch, Ackerland, Gras
- Schnell: Straße
- *Keine:* Wälder

LUFTBEWEGLICHE INFANTERIE



Kosten: 3
Gewinnchancen:

Gering:	beliebige Art der Panzerung
Mittel:	beliebige Art von Infanterie
Hoch:	beliebige Artillerie, Flugzeug & Flugabwehr, *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

1:	Beliebige Infanterie, Panzerung, Artillerie
2:	—
3:	beliebiges Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

Schnell:	alle Geländearten

LEICHTE PANZERUNG



Kosten: 3
Gewinnchancen:

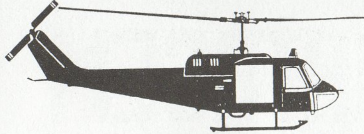
Gering:	schwere Panzerung
Mittel:	leichte Panzerung
Hoch:	beliebige Infanterie, Artillerie, Flugzeug & Flugabwehr, *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

1:	Infanterie; Panzerinfanterie; beliebige Art der Panzerung
2:	Luftbewegliche Infanterie; beliebige Art von Artillerie
3:	beliebiges Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

Langsam:	Stadt, Hügel
Mittel:	Gebüsch, Ackerland, Gras
Schnell:	Straße
Keine:	Wälder



SCHWERE PANZERUNG



Kosten: 4
Gewinnchancen:

Gering:	—
Mittel:	beliebige Art der Panzerung
Hoch:	beliebige Infanterie, Artillerie, Flugzeug & Flugabwehr, *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

1:	—
2:	Infanterie; Panzerinfanterie; beliebige Art der Panzerung
3:	Luftbewegliche Infanterie; beliebige Art von Artillerie
4:	beliebiges Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

Langsam:	Stadt, Hügel
Mittel:	Gebüsch, Ackerland, Straße, Gras
Keine:	Wälder

LEICHTE ARTILLERIE



Kosten: 2
Gewinnchancen:

Gering:	—
Mittel:	alle Arten, *beliebige Einrichtung*
Hoch:	—

Erster Angriff in der Runde:

1:	Infanterie; Panzerinfanterie; beliebige Art der Panzerung
2:	Luftbewegliche Infanterie; beliebige Art von Artillerie, Flugzeug & Flugabwehr

Bewegungsgeschwindigkeit:

Langsam:	Stadt, Hügel, Gebüsch, Ackerland, Gras
Mittel:	Straße
Keine:	Wälder



SCHWERE ARTILLERIE

Kosten: 3
Gewinnchancen:

Gering:	beliebige Art der Panzerung
Mittel:	beliebige Infanterie, Artillerie, Flugzeug & Luftabwehr, *beliebige Einrichtung*
Hoch:	—

Erster Angriff in der Runde:

1:	alle Typen

Bewegungsgeschwindigkeit:

Langsam:	Stadt, Hügel, Gebüsch, Ackerland, Gras
Mittel:	Straße
Keine:	Wälder



FLUGABWEHR

Kosten: 1
Gewinnchancen:

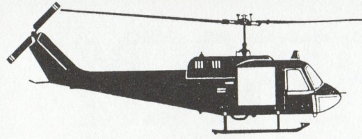
Gering:	—
Mittel:	Luftabfangjäger,
Hoch:	Luftbewegliche Infanterie; Luft-Bodenangriff
Keine:	Infanterie; Panzerinfanterie; Luftabwehr; beliebige Art der Panzerung; beliebige Artillerie; *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

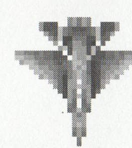
1:	Luftbewegliche Infanterie; Luftabfangjäger; Luft-Bodenangriff
Nie:	Infanterie; Panzerinfanterie; Luftabwehr; beliebige Art der Panzerung; beliebige Artillerie

Bewegungsgeschwindigkeit:

Langsam:	Stadt, Hügel, Gebüsch
Mittel:	Ackerland, Straße, Gras
Keine:	Wälder



LUFTABFANGJÄGER



Kosten: 5

Gewinnchancen:

Gering:	Infanterie
Mittel:	Luftabfangjäger,
Hoch:	Luftbewegliche Infanterie; Luft-Bodenangriff, *beliebige Einrichtung*
Keine:	Panzerinfanterie; Luftabwehr; beliebige Art der Panzerung, beliebige Artillerie

Erster Angriff in der Runde:

1:	Infanterie; Luftbewegliche Infanterie; Luftabfangjäger; Luft-Bodenangriff
Nie:	Panzerinfanterie; Luftabwehr; beliebige Art der Panzerung, beliebige Artillerie

Bewegungsgeschwindigkeit:

Sehr schnell:	alle Geländearten

LUFT-BODENANGRIFF



Kosten: 5

Gewinnchancen:

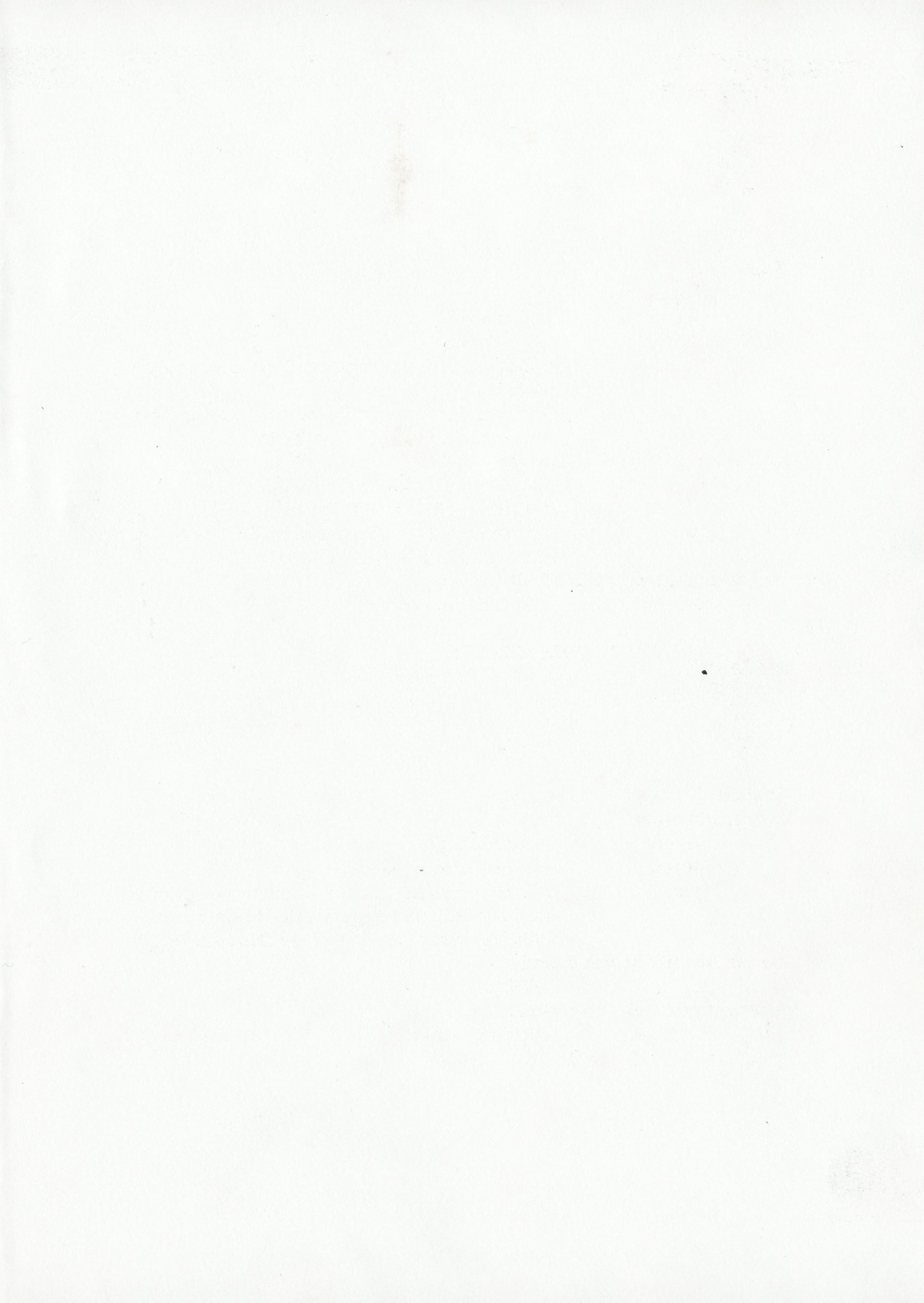
Gering:	Luftabfangjäger
Mittel:	Infanterie; Luft-Bodenangriff
Hoch:	Panzerinfanterie; Luftbewegliche Infanterie; Luftabwehr; beliebige Art der Panzerung; beliebige Artillerie, *beliebige Einrichtung*

Erster Angriff in der Runde:

1:	alle Typen

Bewegungsgeschwindigkeit:

Schnell:	alle Geländearten







Impressions

Wir bieten erstklassige Strategiespiel-Unterhaltung